
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#248
3,50€
Play manía
REGALO
GUÍA DOBLE
Mortal Kombat 11
RAGE 2
32 PÁGINAS
Playmanía 248 Precio 3,50€
GrupoV
8 424094 800032 00248
CYBERPUNK 2077
+ TODAS LAS NOVEDADES DEL E3
FINAL FANTASY VII REMAKE ▪ MARVEL´S AVENGERS
WATCH DOGS: LEGION ▪ STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER
DARKSIDERS GENESIS ▪ DRAGON BALL Z: KAKAROT
ELDEN RING ▪ TALES OF ARISE ▪ FIFA 20...
¡ANALIZADOS!
JUDGMENT
BLOOD & TRUTH
LAYERS OF FEAR 2
TESO: ELSWEYR
MOTOGP 19
REPORTAJE
REESCRIBIENDO EL PASADO
12 remakes que tienes que jugar en PS4
COMPARATIVA
LOS MEJORES METROIDVANIA
El arte de retroceder sobre nuestros pasos
REPORTAJE
ASÍ SERÁ DEATH STRANDING
Kojima nos muestra por fin su última genialidad

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



El E3 nos provoca mucho estrés

Vaya número, amigos. No os voy a contar todo lo que hemos tenido que correr y pelear este mes para lograr dar forma a esta revista que tienes en tus manos porque no tendríamos páginas suficientes, La frase del títular, acuñada por el compañero Daniel Quesada, se queda corta para expresar las sensaciones que nos provoca año tras año el evento angelino, tanto si se cubre a pie de Convention Center como si te toca quedarte en España coordinando el trabajo.

Y eso que ha sido un E3 raro. No me diréis que no es raro pasear por la feria y no encontrarse con Sony y sus juegazos futuros. Entre esta sonora ausencia y las filtraciones que nos han privado de las mejores sorpresas del evento (léase *Elden Ring* y *Watch Dogs: Legion*), podríamos pensar que iba a ser un E3 un tanto descafeinado... hasta que vimos aparecer a Keanu Reeves confirmando su presencia en *Cyberpunk 2077* y desvelando, por fin, la fecha del juego. Y qué juego se viene, amigos. Nos atreveríamos a decir que no hemos visto nada igual...

Junto a *Cyberpunk 2077* hubo otro juego que brilló con luz propia en el evento angelino: *Final Fantasy VII: Remake*. Lo que está haciendo Square Enix con este proyecto es algo inaudito, casi revolucionario, en la industria. Y tiene una pinta bestial también. Junto a ellos desfilan las demás novedades presentes en la feria: *Marvel's Avengers, Dragon Ball Z: Kakarot, Gods & Monsters, CoD Modern Warfare*... Os hemos preparado un completo reportaje, junto al resto de secciones habituales de la revista. Espero que disfrutéis tanto leyéndola como nosotros haciéndola.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... apoyar el desarrollo español, cubrir todas las presentaciones y, sobre todo, estar muy pendientes del E3 2019.



Carlos Torres estuvo en la presentación de *Effie* y charló con sus creadores. Otro gran juego creado bajo el programa PS Talents.



Carlos también estuvo con Alessandro Ciavola y Francesco Corona, de Milestone, en la presentación de *MotoGP 19*.



Pero lógicamente, nuestro principal foco de atención este mes ha sido el E3 2019 y todos los juegos que se han mostrado en el evento más importante del sector.

Lo que nos habéis dicho...



¡Mucho mejor así!



@StationRace Hace tiempo volví a comprar la revista @revisplaymania precisamente por sus guías. No tenía que haber dejado de comprarla. ¡Es mucho mejor así!

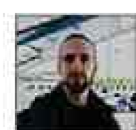


¿Guías en RV?



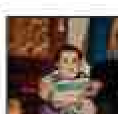
@bugsitogamer ¿Tendremos este mes la primera guía de #PSVR en @revisplaymania con #BloodAndTruth? Espero que sí, porque el juego se lo merece. ;).

¡Excelente gusto!



@ultimeint2 Hola @revisplaymania ¿Qué tal? Yo aquí estoy, decorando mi habitación gamer con vuestros artículos.

Recuperemos la ilusión



@Luis_Pz_ Qué recuerdos... Ahora con internet se ha perdido todo el encanto y la ilusión de cuando éramos críos e íbamos a comprar estas revistas...

Lector con solera

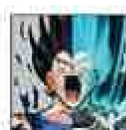


@siko_fdr En mi caja de revistas y cómics cuando cambié los muebles de mi habitación hay una Play2manía de *PES6* y otra de *Need for Speed Underground*.

Emigrante gamer

@masland50 Me voy a tener que ir a Estados Unidos, que allí tienen mejores ofertas que en Europa en Days of Play 2019.

Guías a cascoporro



@ultimeint2 Alguna guía de la época dorada encuentro en los cajones aún. ¿No os parece, @revisplaymania?



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #248





PÁGINA 14

REPORTAJE

Todos los juegos del E3 2019

La feria de Los Ángeles nos ha dejado grandes anuncios. Te lo contamos todo en un completo reportaje de... ¡18 paginazas!



PÁGINA 36

COMPARATIVA

El subgénero "metroidvania" nos está dando muchas alegrías en PS4. Enfrentamos a los mejores.



PÁGINA 44

NOVEDAD

Judgment es tan bueno como los *Yakuza* e incluso más variado. ¡Y nos llega con subtítulos en castellano!

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

PÁGINA 32

REPORTAJE

Death Stranding

Kojima nos ofrece más detalles sobre su próximo juego, incluyendo su fecha de lanzamiento. Llegará a PS4 el 8 de noviembre.



KILL la KILL IF
DISPONIBLE
EL 26 DE JULIO
ARC SYSTEM WORKS
arcsystemworks.jp
@ARC SYSTEM WORKS / ©TRIGGER, KAZUKI NAKASHIMA / KILL LA KILL PARTNERSHIP. LICENSED AND PUBLISHED BY PQUBE LTD.
pqube



¡Codemasters anuncia el regreso de GRID!

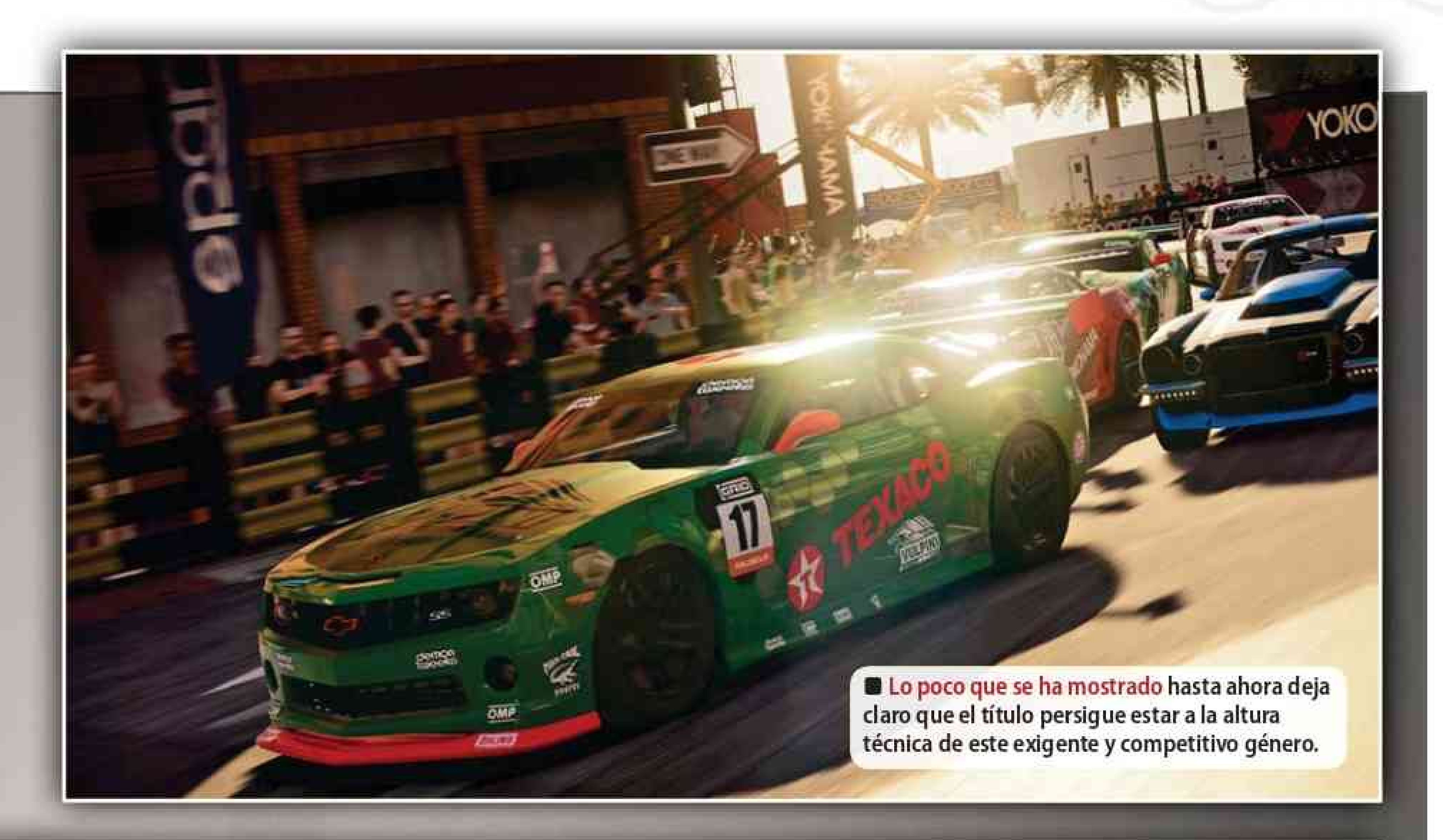
ESTA CUARTA ENTREGA PROMETE LAS **CARRERAS** MÁS INTENSAS A LO LARGO DE CUATRO CONTINENTES.

La saga *GRID*, con más de diez años de derrapes y adelantamientos, siempre se ha caracterizado por conseguir un particular equilibrio entre conducción arcade y realista. Su carácter directo y accesible nunca fue un obstáculo para poder ofrecer una experiencia tan variada como desafiante. Esta nueva entrega nos hará competir en reconocibles ubicaciones de todo el mundo al volante de vehículos de la clase GT, Turismos, Muscle Cars, Supermodificados y muchos más, en todo tipo de carreras, incluyendo circuitos, óvalos, carreras callejeras, vueltas rápidas, punto a punto y contrarreloj mundial.

Además de una evidente puesta a punto en el apartado gráfico, realmente sorprendente en aspectos como la iluminación y el detalle de los entornos, el título pretende ofrecer una progresión atractiva para todo tipo de jugadores y una IA adaptativa que reaccionará a nuestra forma de conducir. Por si fuera poco, Fernando Alonso ha firmado como Consultor de Carreras y aparecerá en el propio juego. Los jugadores participarán en una serie de eventos deportivos enfrentándose contra algunos componentes de la FA Racing, el equipo de eSports de Alonso.

***GRID* coge sitio en la parrilla de salida** a un año del cambio de generación. Es difícil entender por qué una saga tan querida por los amantes de la conducción ha postergado su acto de presencia en PS4 hasta este punto, pero su apuesta decidida por mantener la esencia al mismo tiempo que se reinventa técnicamente puede darnos una grata sorpresa.

El célebre piloto Fernando Alonso ha firmado como Consultor de Carreras y aparecerá en el propio juego, cuyo lanzamiento será el próximo 13 de septiembre.



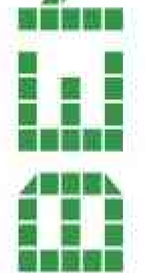
Lo poco que se ha mostrado hasta ahora deja claro que el título persigue estar a la altura técnica de este exigente y competitivo género.

Si tu conducción es agresiva y tienes demasiado contacto con el mismo piloto, éste se tornará en un competidor con ganas de venganza.

Los daños sufridos al volante afectan de manera realista al rendimiento y control del vehículo.

EL TERMÓMETRO




SUBEN

EL E3 SIGUE SIENDO FÁBRICA DE SUEÑOS

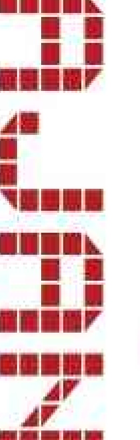
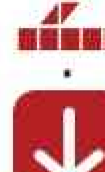
Es cierto que nos faltó Sony (y todos sus juegazos) y que se le pueden hacer muchas críticas a la feria. Pero al final siempre logra emocionarnos con sus anuncios de juegazos y sorpresas como la aparición de Keanu Reeves en *Cyberpunk 2077*.

DEATH STRANDING

Kojima tampoco estuvo en el E3 pero se encargó de "calentarlo" mostrando unos dias antes un nuevo trailer de *Death Stranding*. Seguimos sin tener muy claro lo que es, pero lo que está claro es que pocos creativos consiguen levantar tantas expectativas como Hideo Kojima.

LOS CLÁSICOS SIEMPRE VUELVEN

Ya sea en forma de "remake", reinicio o remasterizacion, el retorno a los clásicos siguen siendo un gran recurso para las compañías. En este E3 se ha anunciado *FFVIII Remastered*, nuevo *Contra*, "remake" de *Panzer Dragoon* (sólo para Switch, aunque lo esperamos también en PS4)...

BAJAN

LAS FILTRACIONES PREVIAS AL E3

Todos los años ocurre lo mismo. Aunque al final siempre cae alguna sorpresa, en los dias previos a la feria angelina se "filtran" muchos anuncios (este año *Watch Dogs Legion*, la versión de Switch de *The Witcher III*...). ¡Molan más las sorpresas!

LAS AUSENCIAS MÁS DOLOROSAS DEL E3

Las ausencias más destacadas para nosotros tienen que con Sony y sus juegos, pero también echamos de menos a estudios como Rocksteady o juegos como *Starfield* o *TES VI*, aunque ya anunciaron previamente que no estarían este año en el evento angelino.

LA APARIENCIA DE CIERTOS VENGADORES

Marvel's Avengers era uno de los juegos más esperados del E3 y no defraudó, aunque el diseño de algunos Vengadores (como Iron Man o la Viuda Negra) no convenció a muchos fans. Tanto es así que Marvel Games y Crystal Dynamics han comunicado que están tomando nota de las críticas para hacer algunos ajustes.



EN POCAS PALABRAS

REMASTERIZANDO MITOS

UNA SORPRESA CON CANAS

Kalypso Media, quien hace un año adquirió todas las licencias de **Pyro Sturios**, ha anunciado el regreso de dos de sus sagas más queridas. Nada más y nada menos que la segunda entrega del legendario ***Commandos*** y ***Praetorians*** que, en forma de remasterizaciones, aterrizarán a finales de año en PS4.

CON MUCHO "SOULS"

LOS VAMPIROS ESTÁN SEDIENTOS

Bandai Namco anunció en el E3 la **fecha de lanzamiento** de uno de sus **títulos de acción** más esperados. Id calentando los pulgares porque el desafiante mundo postapocalíptico de ***Code Vein*** estará disponible el próximo **27 de septiembre.**



OTRA VEZ... NETFLIX

LA DIVISIÓN TENDRÁ SU PELI

Ubisoft ha confirmado que la **película de *The Division*** es una realidad y llegará de la mano de la plataforma **Netflix**.
El largometraje, cuya fecha de estreno no se ha revelado, **estará protagonizado por Jessica Chastain (Interestellar) y Jake Gyllenhaal (Donnie Darko)**. Se ambientará en **Manhattan**, lugar en el que se desarrolló la historia de la primera entrega.

UNA APUESTA BÁRBARA

CONAN NO SUELE GASTAR BROMAS

Conan Chop Chop, juego anunciado el pasado 1 de abril, no era una broma del Día de los Inocentes pese a que todos lo dábamos por hecho. Este **hack-n-slash roguelike con gráficos 2D desarrollado por Funcom**, saldrá el **3 de septiembre** y contará con personajes como Conan, Pallantides, Valeria y Bêlit.



AMOR POSTLANZAMIENTO

POR FAVOR, SPYRO NO ESTAR SOÑANDO

Activision ha concretado su programa de **soporte postlanzamiento** para el celebrado ***Crash Team Racing Nitro-Fueled.*** Los Gran Prix serán **actualizaciones de contenido gratuitas que añadirán circuitos, personajes** y cosméticos de forma periódica. Y han anunciado **la llegada del dragón Spyro.**

INDIES DE ALTA CUNA

AHORA GOLIAT ES COLEGA DE DAVID

Electronic Arts ha anunciado **tres títulos independientes** que va a publicar a través de su sello **EA Originals**. Los tres privilegidos son: ***RustHeart,*** de Glowmade; ***Lost in Random***, desarrollado por Zoink Games; y el próximo juego de Josef Fares (***Brothers: A Tale of Two Sons, A Way Out***), aún sin revelar.



ASÍ SÍ, KONAMI

CONTRA TODO PRONÓSTICO

Konami ha sorprendido a propios y extraños con la presentación de ***Contra: Rogue Corps***, cuyo lanzamiento será el **26 de septiembre**. Además, ha anunciado que **ya está disponible *Contra Anniversary Collection***, recopilatorio compuesto de 10 juegos de la mítica franquicia.

HACE MUCHO TIEMPO...

...EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA

Limited Run Games lanzará juegos clásicos de Star Wars en físico comenzando con *Bounty Hunter*, disponible desde el 28 de junio. Además de éste, llegarán *The Empire Strikes Back, X-Wing, Rebel Assault I y II, TIE Fighter, Dark Forces, Shadows of the Empire, Jedi Knight Dark Forces II, Episode I Racer, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Racer Revenge* y *Jedi Kinght: Jedi Academy.*



MAN OF MEDAN | PS4 | SUPERMASSIVE GAMES | 30 DE AGOSTO

Si no crees en el síndrome postvacacional... prepárate

Supermassive Games ha confirmado la fecha de lanzamiento de *The Dark Pictures*. El primer capítulo de este juego de terror episódico, *Man of Medan*, se estrenará el próximo 30 de agosto y nos pondrá en la piel de cinco jóvenes que deben sobrevivir a una espeluznante amenaza de ultratumba en altamar. Como en *Until Dawn*, nuestras decisiones tendrán un gran peso en la trama.



La reserva del título dará acceso en exclusiva a la *Versión del Conservador*, que añade nuevas escenas y tramas al juego base.



Estas tres recopilaciones traen a PS4 cientos de horas de roleo hardcore.

THE BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION PACK | BEAMDOG | PS4 | 27 DE SEPTIEMBRE

Más vale tarde que nunca

Los amantes del rol clásico están de enhorabuena. Haced hueco en vuestras agendas ya que este otoño PlayStation 4 recibirá algunos de los juegos más míticos inspirados en el universo *Dungeons & Dragons*. Para empezar, el 27 de septiembre llega a nuestras consolas *The Baldur's Gate: Enhanced Edition Pack*. Una recopilación que conmemora el 20 aniversario del estreno de la saga y que cuenta con la primera entrega y su secuela junto a todos sus DLC, incluyendo *Baldur's Gate: Siege of Dragonspear*, una nueva expansión con contenido desarrollado por Beamdog que servirá como puente entre ambos. Además, ese mismo día podremos disfrutar de un pack formado por los geniales *Planescape: Torment: Enhanced Edition* y *Icewind Dale: Enhanced Edition*. Por si esto fuera poco, el 6 de diciembre llegará *Neverwinter Nights: Enhanced Edition* también con todos sus DLC, que además de incluir modo cooperativo local y multijugador online, aumenta la resolución del original hasta las 4K, mejora su interfaz de usuario y añade nuevos efectos visuales. Poder disfrutar por primera vez en consola de estas obras maestras nos parece alucinante.



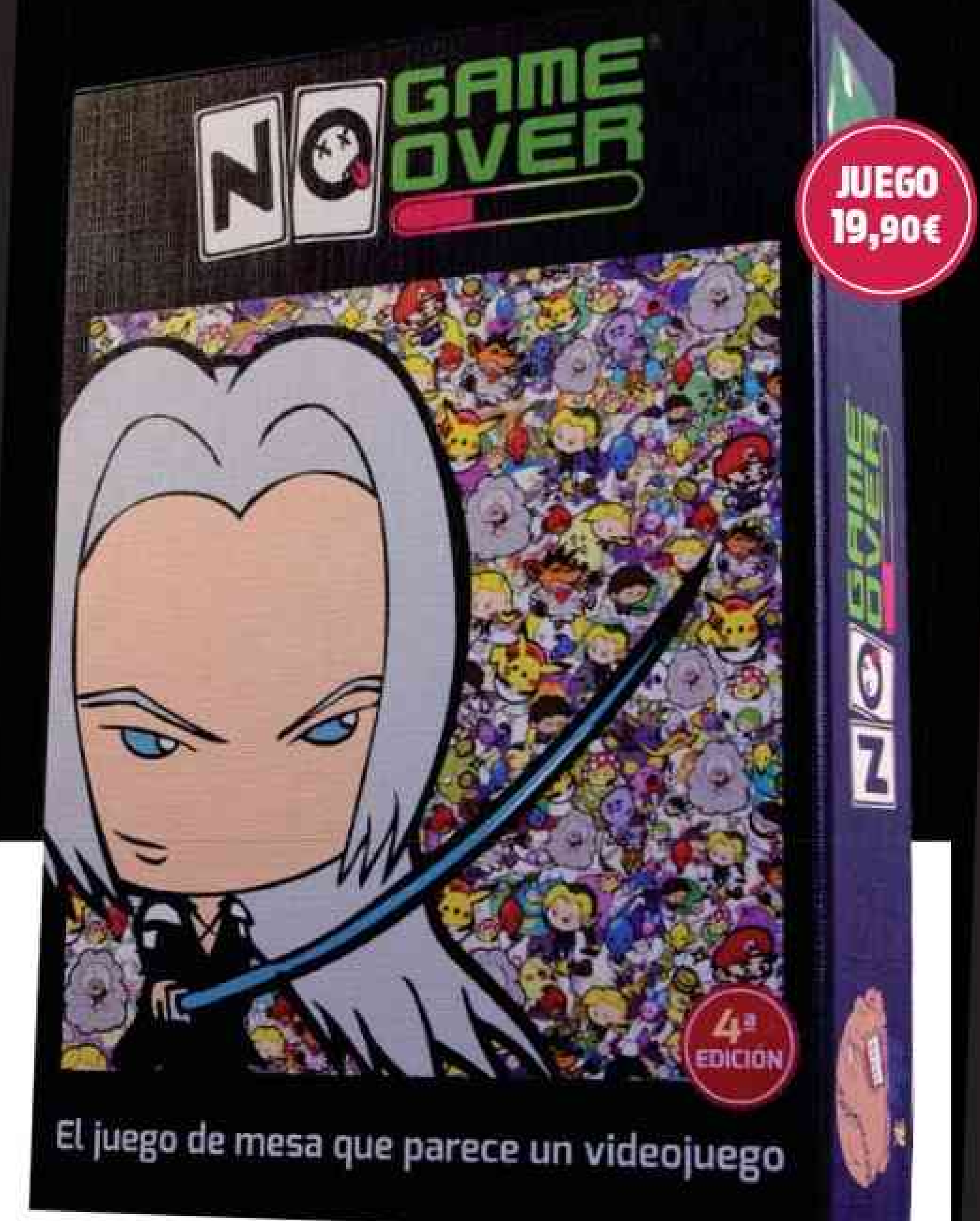
Baldur's Gate supuso una revolución para los estándares de los RPG a finales del siglo pasado.



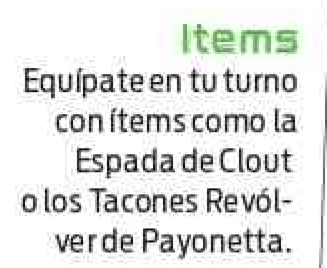
Los gráficos del clásico *Neverwinter Nights* no han envejecido bien, pero eso no lo hace menos mítico.



El juego de mesa que parece un videojuego



¿Qué podemos hacer si no tenemos cerca nuestra PS4 y queremos seguir dando rienda suelta a nuestra pasión por los videojuegos con nuestros amigos? ¡Pues divertirnos con este genial juego de cartas!



Enemigos y jefes como Psycho-Pata de Metal Year te esperan entre sus 144 cartas.



Items Equípate en tu turno con ítems como la Espada de Clout o los Tacones Revólver de Payonetta.

Maldiciones. También hay cartas de Maldiciones con descacharrantes y devastadores efectos.

Si no tenemos nuestra PS4 cerca y queremos seguir divirtiéndonos con nuestros amigos dando rienda suelta a nuestra pasión por los videojuegos, ¿qué podemos hacer? ¡Pues echarnos unas partidas a No Game Over, el juego de mesa que parece un videojuego! Creado por Sporty Andy y R.P.M. y con ilustraciones de Valle Pacheco, este juego de cartas propone partidas rápidas (entre 15 y 30 minutos) para 2-6 jugadores de más de 10 años. En ellas se parodian (con mucho cariño) famosos videojuegos, lo que para nosotros supone un indudable atractivo adicional,

En cada turno, nos prepararemos para enfrentarnos contra enemigos como el Sintropezón de Hingdom Kearts, Ménesis de Residente Vil o Cabeza Pirámide de Sailent Jill, con ítems como el casco Skairim, el camuflaje de Sólido Sneik o las cuchillas de Erzio Autidore. Si usas tus cartas con sabiduria y tienes la suerte de tu lado, podrás enfrentarte a jefes finales como Sefiró de Fainal Frénesi 7, T-Rex de Metal Year o Gladios de Puertal.

Y si mueres... ¡no game over! (de ahí el nombre del juego). Podrás seguir jugando en modo Fantasma, pudiendo ayudar o "hacer la puñeta" a los jugadores "vivos" según te apetezca. A nosotros nos parece un juego muy divertido, ideal para llevártelo estas vacaciones.





MERCHANDISING

Si te gustan las ilustraciones de Valle Pacheco para el juego, en la web oficial www.nogameover.es encontrarás camisetas, tazas y chapas con algunos de sus mejores y más simpáticos diseños. ¡Échale un ojo!



LAS EXPANSIONES

Hace algunos meses salió este pack con tres expansiones temáticas que nos aportará 78 nuevas cartas (es necesario el juego base para poder jugar con las expansiones). Podremos jugar cada expansión junto a No Game Over de forma independiente o juntando 2 o 3 expansiones, lo que queramos.



RETRO

26 nuevas cartas de videojuegos Retro, con dos nuevos jefes finales y Maldiciones muy bestias. ¡Por algo los juegos retro eran los más difíciles!

NIENTIENDO

Otras 26 cartas, pero inspiradas en juegos de "Nientiendo". Introduce además el evento especial Súper Smenosh Bros, que obliga a los Players a luchar entre ellos.



PLAY GREATEST HITS

La expansion dedicada a nuestra "Play" trae 26 nuevas cartas temáticas, nuevos efectos de Maldiciones, objetos de único uso, equipamientos especiales...



DIVIÉRTETE Y JUEGA DE FORMA SEGURA CON PlayStation®

Sony pone mucho empeño en facilitarnos todo tipo de opciones y herramientas para que toda la familia disfrute con la tranquilidad de que los niños se están divirtiendo en un entorno seguro.

Nuestros hijos están creciendo en una era digital. La tecnología forma parte de nuestras vidas y conviene que aprendamos a manejarla para poder guiarles a ellos y darles las herramientas necesarias para utilizar con sensatez y seguridad pantallas, ordenadores o videoconsolas, y más teniendo en cuenta que en un futuro pueden ser incluso su salida laboral.

Los videojuegos son una forma de entretenimiento atractiva a cualquier edad que pueden disfrutarse en solitario o en familia, además de constituir una buena manera de familiarizarse con la tecnología, entre otras ventajas. Sin embargo, como adultos responsables debemos asegurarnos de que ellos los disfrutan de forma segura. En este documento te enseñaremos las principales herramientas que tienes a tu alcance para poder distinguir los juegos que son apropiados para ellos y configurar tu PlayStation®4 para que jueguen de forma segura.



EL CONTROL PARENTAL EN TU CONSOLA:
La seguridad es cosa de niños

Asegúrate de que tus hijos no están jugando, viendo o gastando dinero en nada que no deberían durante mucho tiempo con una Cuenta Familiar. Es muy simple de configurar y permitirá que cualquier miembro de tu familia pueda tener su propio perfil de usuario en vuestra PS4™ con diferentes parámetros configurados de control parental. También puedes crear un perfil de usuario-administrador para cualquier miembro de la familia mayor de 18 años, y esa persona tendrá el mismo acceso a dichos controles que tú.

Con el control parental podrás limitar:

EDAD RECOMENDADA – Para que los niños disfruten de juegos y películas adecuados a su edad.
ACCESO A INTERNET – Bloqueando ciertas páginas o directamentedeshabilitando el navegador para que no puedan acceder a ninguna.
DESCARGAS – Restringiendo el contenido descargable que no sea adecuado para la edad de tus hijos.
GASTOS ECONÓMICOS – Para que tus hijos puedan comprar contenidos solo hasta un determinado límite mensual.
CHAT DE VOZ – Así podrás prevenir que puedan hablar o enviar mensajes a otros jugadores online.
EL TIEMPO DE JUEGO – Controlando cuándo y durante cuánto tiempo puede jugar cada niño.
Además de poder ajustar estos parámetros de control parental directamente desde tu PS4™ en la siguiente ruta…

Ajustes / Control paterno / Administración de familia

...también se pueden ajustar o modificar desde un ordenador o un móvil.

Si tienes alguna duda o necesitas información adicional, en este mismo número de PlayManía hemos dedicado nuestra sección Paso a Paso (páginas 76-79) a explicar todas estas opciones con sencillos tutoriales.

SISTEMA PEGI:
La clasificación por edades y los iconos de contenido específico

El sistema PEGI está formado por dos tipos de iconos. El icono de la edad mínima recomendada, que representa la edad a partir de la cual ese juego está recomendado y es adecuado para el usuario que lo va a consumir. Y el icono de los contenidos específicos, que describen el tipo de contenidos que incluye el juego y que pueden ser controvertidos o sensibles. Aquí los detallamos:

Los mejores JUEGOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS

En el gigantesco catálogo de juegos que tiene PS4 caben propuestas para todos los gustos y todos los públicos. Encontrar juegos adecuados para tus hijos es fácil, gracias a la explosión de creatividad y juegos familiares que hay ya disponibles, con una gran variadad de géneros: deportivos (como *FIFA 19* o *Everybody's Golf*), puzles que les ayudan a ejercitar su mente (como *Tetris Effect*), la sencillez y diversión para toda la familia de los títulos de la línea PlayLink...








































La clasificación por edad confirma que el juego es apropiado para jugadores de cierta edad. Se valora la idoneidad, no la dificultad.



Etiqueta que indica simplemente que el juego en cuestión cuenta con un modo online para jugar por internet.



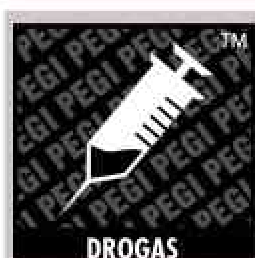
El juego contiene representaciones de violencia. En los clasificados como PEGI 16 o 18, la violencia es cada vez más realista.



La incluye en un PEGI 16 si hay desnudos o relaciones sexuales sin genitales visibles o en PEGI 18 si hay actividad sexual explícita.



Este descriptor aparece si el juego contiene imágenes o sonidos que pueden atemorizar al jugador (sin ser violento).



El juego se refiere o describe el uso de drogas ilegales, alcohol o tabaco. Los juegos que lo tienen son PEGI 16 o PEGI 18.



Contiene elementos que fomentan o enseñan juegos de azar. Los juegos con esta etiqueta son PEGI 12, PEGI 16 o PEGI 18.




El juego contiene lenguaje soez. Palabrotas hasta PEGI 12 y, a partir de PEGI 16, insultos sexuales o blasfemia.



Etiqueta que indica que el juego admite micropagos. Tenlo en cuenta por si quieres restringir las compras desde tu PS4.



Contiene representaciones de estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas u otros que pueden alentar el odio. Sólo PEGI 18.

Un E3 de transición, como *FF VII Remake*



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Cuando Sony anunció que este año no se dejaría ver el E3 la verdad es que no me hizo mucha gracia. Llevo unos años diciendo que la feria angelina cada vez tiene menos sentido tal y como está planteada ahora mismo. Sin embargo, me apetecía saber nuevas cosas sobre los grandes exclusivos que le quedan a PS4, como *Death Stranding*, *The Last of Us Part II*, *Ghost of Tsushima*,... El caso, como sabéis, es que Don Hideo Kojima se dejó querer mostrando un tráiler poco antes del E3, pero del resto no hemos sabido nada.

La ausencia de Sony tiene su lógica. Ha sido un año de transición por culpa de las nuevas consolas. Quizás Sony no dispone de la suficiente chicha para celebrar una conferencia propia, o quizás prefiere el nuevo formato State of Play, aunque Nintendo ha demostrado que ambos conceptos son compatibles. En el resto de compañías, ojo, también hemos vivido una situación similar. Square Enix, Bethesda, Electronic Arts, Bandai namco, Ubisoft y hasta Microsoft se han limitado a mostrar juegos relativamente cercanos. Sí, hemos podido disfrutar de algunos anuncios no esperados y que saldrán más a largo plazo, pero la inmensa mayoría del catálogo del E3 saldrá en 2020 a más tardar. La siguiente generación está a la vuelta de la esquina y conviene vender bien todos los productos que aparecerán antes de que lleguen las nuevas máquinas. Ha sido, básicamente, un E3 intergeneracional. El año que viene por estas fechas estaremos hablando de los juegos que acompañarán a las nuevas consolas el día de su lanzamiento y de cosas por el estilo. Bueno, pues algo parecido ha pasado con *FF VII Remake*.

EL E3 2019 HA SIDO UN EVENTO DE TRANSICIÓN ENTRE GENERACIONES. EXACTAMENTE LO MISMO QUE SUCEDE CON *FINAL FANTASY VII REMAKE*, QUE CONTINUARÁ EN PS5.

Square Enix está preparando algo único con *FF VII Remake*. El formato episódico no es algo nuevo, ni mucho menos, pero Yoshinori Kitase, productor del juego, ya ha confirmado que cada uno de los episodios de este remake podría ser considerado como un juego independiente. De hecho, ni saben cuántos episodios acabarán conformándolo. Vamos a ver, tengo muy claro que la ambición que demostraba en su día Final *Fantasy VII* es muy difícil de igualar hoy. Es algo de lo que me quejaba el mes pasado, pero no por ello deja de ser cierto que para desarrollar todo lo que tenía el juego original con el aspecto y la jugabilidad de hoy en día, acabaríamos disfrutando del remake en el 2030, por exagerar un poquito. Este primer episodio, que llegará el 3 de marzo de 2020, abarcará toda la sección de Midgard del juego original. Habrá que ver en cuántas horas de juego se convierte eso y si merece la pena pagar el precio de un juego completo por disfrutarlo. Yo creo que será largo y que merecerá la pena, pero son puras especulaciones basadas en el estupendo gameplay y la demo que han mostrado en el E3. Lo que me preocupa un poco más es que, al final, sólo veremos el primer episodio en PS4 y parece más que evidente que el resto se irán a PS5. Eso significa, sin duda alguna, que veremos una revisión del primer capítulo en la nueva consola de Sony, quizás incluso de lanzamiento. No hay ninguna posibilidad de que lo haga porque me carcomen las ganas de jugarlo, pero ¿merecerá la pena esperar? ¿Retrasará aún más el desarrollo de los siguientes capítulos la necesidad de adaptarse a PS5 y sus capacidades técnicas? ¿Tenemos realmente alguna garantía de que los demás capítulos acaben llegando si el primero no es un éxito?

Hay muchas incógnitas respecto a *Final Fantasy VII Remake*, sobre todo porque Square Enix aún no se ha dignado a resolver las más básicas. Yo ahora mismo estoy tan "hypeado" que voy a confiar plenamente, pero esta modalidad de juego por episodios intergeneracional es tan innovador que podría pasar de todo.



Un pasado con garantías

Hace unos días he vuelto a probar el recopilatorio *Sega Mega Drive Classics* que los británicos d3t facturaron hace más de un año en PlayStation 4. Después de todo ese tiempo, y tras unos cuantos y hermosos parches, aluciné al descubrir que sigue sufriendo del mismo "lag" que ya mostraba cuando me tocó analizarlo en otra revista. Un maldito año. Y sigue igual. Es imposible jugar a *Golden Axe* sin que te zurzan hasta los enemigos más pochos y lo mismo sucede con el primer *Streets of Rage*, por citar sólo dos ejemplos. Un amigo me dijo, vía Twitter, que la cosa se solucionaba activando el modo "game" en el televisor. Pero mi tele no tiene esa opción. Y qué demonios, no la eché en falta al jugar con los recopilatorios facturados por otros estudios.

A veces damos por sentado que una colección de clásicos vale tanto como los juegos que ofrece. Desde luego que es esencial, como también lo es la pericia de los encargados de emularlos a plataformas actuales. Por no hablar del celo con el que pueden llegar a tomarse su trabajo. No hace mucho, uno de los componentes de Digital Eclipse contaba cómo tuvieron que volar hasta Japón y luego tomar un autobús hasta un remoto pueblo del interior para llegar a una tienda que aún alquilaba viejas placas recreativas de SNK. Necesitaban comprobar "in situ" algunos detalles de cierto juego que iban a incluir en *SNK 40th Anniversary Collection*, y cuya placa ni siquiera se encontraba en las oficinas y almacenes de la compañía japonesa.

A M2 le llevó cerca de un año producir el modo "Neo Classic" que incorporaba el *Sega Ages 2500 Vol 30: Galaxy Force II Special Extended Edition* lanzado en las PlayStation 2 japonesas en 2007. Con un par. Y no hablemos de cuando se dedicaron a grabar, micrófono en mano, los sonidos que hacía el mueble hidráulico del *OutRun Deluxe*, para replicarlos en la correspondiente entrega de 3D *Sega Ages*. Es evidente que todo depende del presupuesto y la paciencia de la compañía que te haga el encargo, pero estoy seguro de que en Konami sigue sufriendo de ralentizaciones (algo de lo que al parecer carece el *Arcade Archives* de Hamster). Por supuesto, nadie es perfecto, pero una cosa son fallos puntuales y otra distinta parir una castaña y pretender que volvamos a pasar por caja. Yo lo hice con los primeros *Sega Ages* japoneses de PS2 (auténticas pesadillas poligonales) y, amargado, dejé de hacer la colección. Ahora las últimas entregas, las que firmó M2, valen su peso en uranio. Y yo he roto varias paredes de mi casa a cabezazos.

Que no me vengan con el rollo de "esto lo puedes emular con una Raspberry Pi". Lo sé perfectamente.



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

EN UN RECOPILATORIO "RETRO" VALE TANTO EL CATÁLOGO DE JUEGOS COMO LA PROFESIONALIDAD DEL ESTUDIO QUE LO FIRMA.

M2 jamás habrían permitido que *Sega Mega Drive Classics* saliera a la venta en PS4 sin ofrecer una experiencia perfecta. Igualitos que otros.

A Digital Eclipse se le ha criticado la calidad de algunos de sus ports (es lo que tiene especializarse en esto desde los tiempos de la primera PlayStation) y hace unos días leí un tweet de cierto fanático del primer *Contra* recreativo quejarse de M2 porque la versión incluida en el flamante recopilatorio de

Pero también me gusta comprar recopilatorios repletos de material extra y detalles simpáticos, como el filtro Dot Matrix que M2 ha incorporado en los juegos de Game Boy de los *Anniversary Collection*. Lo que no quiero es que cuelen por enésima vez lo mismo,y de manera cutre. Por eso ya he reservado una Mega Drive Mini y olvidé, a propósito, dónde enterré mi MD de AT Games. Sega: allá donde estés, si M2 está ocupada, recluta a los barceloneses BlitWorks, pero no vuelvas a recurrir a d3t. ¡Por favor!











TODAS LAS NOVEDADES DEL E3™ 2019

Sony no ha acudido al E3 por primera vez en la historia, pero tranquilos, que la feria ha dado para mucho y muy bueno, como os mostramos en este completo reportaje de 18 páginas.

Los tiempos están cambiando, que decían Bob Dylan y Shawn Layden. Sony no ha acudido al E3 2019, que ya ha cerrado sus puertas. Sin embargo, PS4 sí que ha estado muy presente y hemos podido conocer decenas y decenas de juegos que llegarán en los próximos meses.

Las grandes desarrolladoras de la industria han dado a conocer sus últimos proyectos. No vamos a intentar dilucidar si ha habido un ganador porque, un año más, los ganadores hemos sido los usuarios. Sin embargo, sí que vamos a destacar algo de lo que podréis encontrar en las siguientes páginas, como el buen estado de forma de Square Enix, que consiguió dejar alucinados a los presentes con su "gameplay" de *Final Fantasy VII Remake*. *Watch Dogs Legion* de Ubisoft fue otro de los grandes triunfadores aunque muchos no daban un duro por él. Bandai Namco también sorprendió con *Tales of Arise* o *Dragon Ball Z: Kakarot*, que hicieron las delicias de los fans. Bethesda, por su parte, fue al grano con *Doom Eternal* y nos dejó el anuncio de lo nuevo de Arkane Studios, *Deathloop*. Otros grandes nombres fueron *Cyberpunk 2077*, *Elden Ring* de From Software con George R.R. Martin o *Star Wars Jedi: Fallen Order*. A continuación os contamos todo lo que sabemos sobre ellos y más. Feliz E3, queridos lectores.

◆ El actor Keanu Reeves interpreta a Johnny Silverhand, un "fantasma digital". Es personaje del juego original de tablero *Cyberpunk 2013*.

En *Cyberpunk 2077* la libertad de acción es absoluta. Si lo deseamos, podremos completar todo el juego sin necesidad de matar a nadie.

Cyberpunk 2077

Tras la incorporación de Keanu Reeves y la demostración jugable, el juego de CD Projekt Red se ha coronado como rey del E3 2019.

PS4 | CD PROJEKT RED | ACCIÓN RPG | 16 DE ABRIL DE 2020

Brutal, increíble, inimaginable... Los adjetivos se quedan cortos para *Cyberpunk 2077*, en concreto para la demostración de jugabilidad que hizo en el E3 (a puerta cerrada). Allí se pudo conocer en qué estado se encuentra el juego de CD Projekt Red, cómo ha cambiado desde la anterior presentación y lo más importante de todo: que podremos disfrutarlo en abril del próximo año.

El concepto de mundo abierto cobra máximo sentido con *Cyberpunk 2077*. Night City, la inmensa metrópolis en la que transcurre el juego, se divide en seis grandes distritos. Unos estan reservados a la "gente bien"; otros son pasto de las bandas, zonas industriales o refugio de inmigrantes. Muchos lugares donde ir para recibir encargos y desbloquear misiones. El modo de llevarlas a cabo es cosa nuestra: a tiro limpio, usando el sigilo, por medio del hackeo... Las posibilidades son ilimitadas, al igual que la personalización del protagonista, V. Podemos escoger habilidades de las tres clases disponibles (Techie, Solo y NetRunner), así como nuestro sexo, aspecto, mejoras o armas. Todo ello influye al interactuar con otros personajes y, junto con la toma de decisiones, define qué desenlace veremos. Que ganas tenemos de pillarlo...

PRIMERA IMPRESIÓN: **No hay discusión posible: *Cyberpunk 2077* ha sido el ganador indiscutible del E3. El mundo creado por CD Projekt Red está vivo, es espectacular y casi infinito. Va a ser toda una revolución.**



◆ El apartado visual de *Final Fantasy VII* supera a todo lo visto en PS4, y ofrece los combates más espectaculares en toda la saga de Square.

***Final Fantasy VII* se convierte en una ambiciosa saga, cuya primera entrega estará centrada en las aventuras de Cloud y sus amigos en Midgard.**

Final Fantasy VII Remake

Cloud, Tifa, Sephiroth y todos los personajes de *Final Fantasy VII* preparan su regreso con una versión alucinante del juego original.

PS4 | SQUARE ENIX | RPG | 3 DE MARZO DE 2020

El remake de la entrega más querida de *Final Fantasy* va a ser, al fin, una realidad tangible. En marzo del próximo año disfrutaremos de *Final Fantasy VII Remake*; un juego que se ha convertido en uno de los proyectos más ambiciosos en toda la historia de Square. Tal es así que el juego que llegará en 2020 será la primera entrega de varias, centrándose en los eventos vividos por Cloud y su grupo de rebeldes en la ciudad de Midgard, así como su la lucha contra la malvada corporación Shinra.

En Square Enix están decididos a hacer algo muy grande con *Final Fantasy VII Remake*. De entrada, se va ampliar el contenido del original con material inédito, hasta el punto de que este primer juego vendrá en dos blu-rays. El sistema de combate también se renueva por completo: el Active Time Battle deja paso a la acción tiempo real (al estilo de *Final Fantasy XV*), permitiéndonos "saltar" de un personaje a otro en cualquier momento. Pero la estrategia también está presente: al rellenar las barras ATB, podremos detener la acción para usar hechizos, realizar invocaciones o dar órdenes a nuestros compañeros. Unos combates espectaculares para un juego que de por sí es muy bello: Square repite con el motor Unreal Engine 4, creando unos personajes a la altura de los de la película CGI *Advent Children*.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Los personajes más queridos de la saga vuelven con un aspecto increíble, en una aventura que mantiene las claves argumentales del original, pero que a la vez resulta moderna y variada. ¡Genial!**



PS4 AIRSHIP SYNDICATE ROL DE ACCIÓN 2019

Darksiders Genesis

Un nuevo jinete del apocalipsis llega a *Darksiders*. Se llama Lucha y va a compartir protagonismo con su hermano Guerra. Con semejante mezcla, se va a liar muy parda.

La nueva entrega de la saga creada por la desaparecida Vigil Games llega cargada de novedades. Para empezar, será una precuela que nos llevará a enfrentarnos al mismísimo Lucifer. Lucha será el último jinete en unirse a la fiesta, completando así el cuarteto apocalíptico. Guerra formara dúo mortífero con su hermano y, de hecho, podremos jugar la aventura en cooperativo con un amigo. También podremos jugarla en solitario, alternando el control entre ambos jinetes cuando nos plazca.

Esta entrega será un "hack and slash" de perspectiva isométrica que seguirá la línea de la famosa saga *Diablo*, con gran énfasis en el "looteo" constante de equipo. Eso sí, aquí parece que también disfrutaremos de las zonas plataformeras y hasta de la resolución de pequeños puzles que nos permitirán avanzar en nuestra misión.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Sabiendo que el estudio que lo está desarrollando fue fundado por exmiembros de Vigil Games, estamos seguros de que será fiel al estilo de la saga por mucho que se parezca a *Diablo*.**



Las fantasías oscuras de Miyazaki se darán la mano con las tenebrosas historias de George R.R.Martin.

PS4 FROM SOFTWARE ROL DE ACCIÓN SIN CONFIRMAR



Elden Ring será un RPG en toda regla, abandonando el enfoque a la acción que tenía *Sekiro: Shadows Die Twice*.

Elden Ring

Si te gusta la fantasía medieval no hay mayor "dream team" que el que van a formar Hidetaka Miyazaki y George R.R. Martin en lo nuevo de From Software.

Una de las grandes sorpresas del E3, aunque se hubiera filtrado su existencia, ha sido lo nuevo de From Software que, como sabéis, ha contado con la colaboración de George R.R. Martin, autor de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, para crear la mitología sobre la que se asentará *Elden Ring*.

La mayor novedad respecto a las anteriores creaciones del estudio es que podremos disfrutar de un gigantesco mundo abierto para explorar. No será un mundo interconectado sino un mapeado abierto. Los elementos RPG serán la base, desde crear a nuestro propio personaje o subir de nivel hasta disponer de una enorme variedad de armas, magias y modos de enfrentarnos a los enemigos. Promete ser, en este sentido, el título con más libertad en la historia del estudio. El mundo de juego estará llenos de peligros, secretos, jefes finales y volverá a ser todo un desafío para los jugadores, como sus anteriores obras.





PRIMERA IMPRESIÓN: **Si los juegos de Hidetaka Miyazaki nos parecen obras maestras y la saga Canción de Hielo y Fuego también lo es, nos quedan pocas dudas de que *Elden Ring* será un RPG sobresaliente.**



Combatir contra el Imperio será constante en el juego. El Emperador ordena nuestra captura a sus tropas y cazadores de Jedis.

Fallen Order nos permitirá viajar a varios planetas pilotando la Stinger Mantis. Todo en tiempo real y sin pantallas de carga ni interrupciones.





Star Wars Jedi: Fallen Order

Sobrevivir a la Orden 66 fue sólo el principio para Cal Kestis, un Padawan embarcado en una aventura sin precedentes.

PS4 | RESPAWN ENTERTAINMENT | AVENTURA | 15 DE NOVIEMBRE

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana... El Imperio ha ejecutado la infame Orden 66 para eliminar a todos los Jedi. O a casi todos: Cal Kestis, un joven Padawan, ha logrado escapar con vida. Ahora debe luchar por sobrevivir al acoso imperial, mientras busca nuevos aliados y completa su entrenamiento. Sólo le queda una esperanza: reconstruir la Orden Jedi.

Respawn Entertainment, creadores de la saga *Titanfall*, no faltaron a la cita con el E3. Allí mostraron más detalles y "gameplay" de uno de los lanzamientos más esperados de 2019. *Fallen Order* presenta un sistema de combate depurado, con múltiples habilidades Jedi (por ejemplo "congelar" disparos, a lo Kylo Ren); pero también con toques a lo *Dark Souls*, al dar importancia a los bloqueos y las esquivas. El juego de EA también da gran peso a la exploración, permitiendo volver a zonas previas y descubrir secretos al usar nuevos poderes. Una libertad reforzada por el hecho de que nuestra nave, la Stinger Mantis, nos permitirá viajar a varios planetas, todo en tiempo real y sin cargas. También veremos a caras conocidas de la saga, como el rebelde Saw Gerrera, de nuevo encarnado por el actor Forest Whitaker.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Tiene todo lo que un fan de Star Wars puede desear, pero también es un juego de lo más prometedor. El espectacular sistema de combate y la libertad al explorar son una combinación ganadora.**







◆ La historia seguirá los pasos de *Dragon Ball Z*. Ya están confirmados los saiyan y Freezer. ¿Veremos a Célula y Buu?

PS4 | CYBERCONNECT2 | ROL DE ACCIÓN | 2020

Dragon Ball Z: Kakarot

El sueño de los fans de *Dragon Ball Z* no podría ser más real. Bandai Namco nos va a traer un RPG de mundo abierto que seguirá al dedillo la mítica serie de televisión.

Kakarot, Goku para sus colegas terráqueos, está a punto de protagonizar la que promete ser su mejor experiencia interactiva de la historia. Sí, hasta ahí nos llega el hype. Cyberconnect2, encargados de las adaptaciones a videojuego de Naruto, son los responsables de este espectacular RPG de mundo abierto.

La historia seguirá los pasos del anime al dedillo e incluso expandirá algunas de sus historias profundizando en sus personajes más emblemáticos, tal y como han confirmado sus desarrolladores. Además de repartir "tollinas" a todo lo que se mueva, podremos explorar los escenarios con total libertad volando, en nuestra nube Kinton, pescar con nuestra cola simiesca, obtener todo tipo de coleccionables y ayudar a montones de personajes en divertidas misiones secundarias. Aún no está confirmado, pero esperamos controlar a otros míticos héroes del anime para que nuestro sueño sea aún más impresionante.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Uno de los grandes "anime" de la historia dará el salto a PS4 con un juego que, además de mucha acción, nos ofrecerá un enorme mundo abierto que explorar y mecánicas RPG.**











Ancestors:
The Humankind Odyssey

Los terraplanistas y los del diseño inteligente dirán misa, pero está claro que los monetes son nuestros ancestros. Ayúdales a evolucionar.

PS4 | PANACHE DIGITAL | AVENTURA | DICIEMBRE

Antiguos desarrolladores de *Assassin's Creed*, ahora en su propio estudio indie, están preparando una aventura de mundo abierto y supervivencia realmente original: un viaje desde nuestros ancestros de hace 10 millones de años hasta llegar a los australopitecos.

Nosotros controlaremos a los "monetes" desde que son niños hasta su muerte, pasando de generación en generación y evolucionando. Este viaje nos llevará a recorrer preciosas zonas de África sorteando todo tipo de peligros, explorando en busca de nuevos recursos cuando hayamos agotado los de una zona y enfrentándonos a temibles especies rivales. Trabajar como un auténtico clan será clave para asegurar nuestra supervivencia. La gracia es que pasaremos de ser las presas de todo el mundo a ocupar el puesto más alto en la cadena alimenticia. Y todo esto con un desarrollo abierto sin que nos digan todo el tiempo dónde ir.

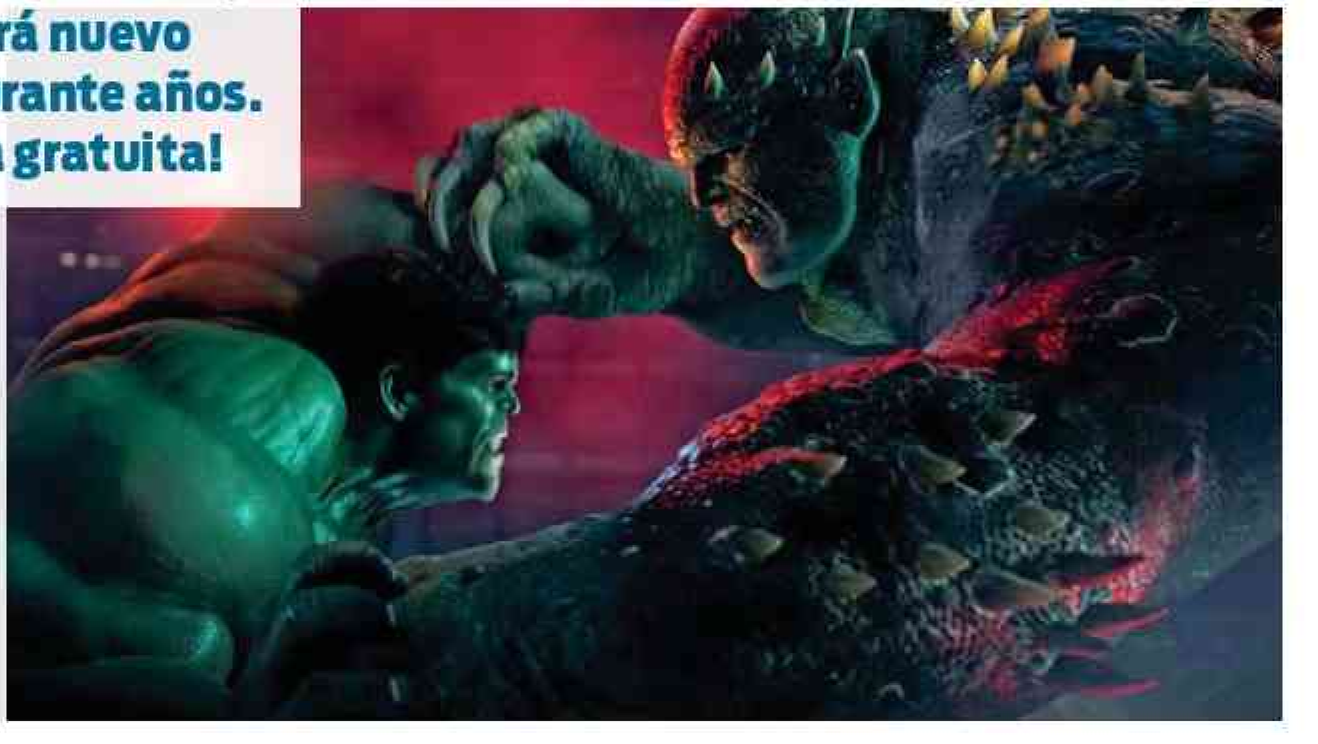
PRIMERA IMPRESIÓN: **La propuesta es realmente original. La mezcla de exploración, supervivencia y evolución promete conformar una experiencia de juego única. Nuestro "monete" interior está deseando jugarlo.**



Los Vengadores tendrán un look similar al de las películas, pero con un diseño y actores diferentes. El resultado es espectacular.

Los Vengadores van a protagonizar un increíble "juego como servicio", que recibirá nuevo contenido durante años. ¡Y de forma gratuita!





Marvel's Avengers

¡Vengadores, reuníos... en PS4! Crystal Dynamics nos convierte en superhéroes con uno de los títulos más épicos del E3 2019.

PS4 | CRYSTAL DYNAMICS | ACCIÓN | 15 DE MAYO DE 2020

Trasladar a PS4 a Los Vengadores no es algo sencillo. Los Héroes más Poderosos de la Tierra requieren un juego a la altura de sus épicas aventuras, sobre todo si tenemos en cuenta la fama brutal que viven tras el estreno de Endgame. Y es justo lo que pretende Square Enix con esta licencia, que ha puesto en manos de Crystal Dynamics. En colaboración con Eidos-Montréal, Crystal Northwest y Nixxes Software, se ha creado un grupo de "súper desarrolladores" tan importante como el grupo que lidera el Capitán América.

Tal y como ocurre en el estupendo *Marvel's Spider-Man*, este juego no adapta las películas o los cómics, sino que toma elementos de ambos para crear una nueva historia, en un "universo" propio. Un guión que lleva a los Vengadores a su disolución, después de que se les responsabilice de un accidente que arrasa San Francisco. *Avengers* va apostar la acción espectacular en tercera persona, controlando a Capitán América, Iron Man, Thor, Viuda Negra y Hulk. Cada uno tendrá sus propias habilidades, que se podrán mejorar desbloqueando nuevas habilidades. Una aventura alucinante, tanto en solitario como en cooperativo para cuatro personas. El juego aspira a ser un título en constante expansión, pero lo mejor de todo es que los nuevos contenidos y personajes serán gratuitos. ¡Excelsior!

PRIMERA IMPRESIÓN: **¡Por fin! Desde 2017 no teníamos noticias del juego, pero la espera ha valido la pena. *Avengers* podría ser el juego de superhéroes definitivo.**







◆ *Borderlands 3* nos ofrecerá un desarrollo calcado al de pasadas entregas, pero con jugosas novedades.

Borderlands 3

Pistolas que disparan balas, pistolas que disparan pistolas, pistolas con patas... Bienvenidos al padrino de los "looter shooters", cuya religión son las armas.

La nueva entrega de la saga no faltó a su cita con la feria angelina. Pudimos ver uno de los nuevos planetas, Eden-6, un mundo pantanoso en el que Moze, una de las nuevas buscacámaras, ponía a prueba su imponente mecha, un robot enorme que podremos pilotar para repartir misilazos a todos los psicópatas que veamos.

La variedad de armas será su punto fuerte. En esta nueva demo pudimos ver balas teledirigidas, escopetas, revólveres, ametralladoras y un largo etcétera. La frecuencia con la que obtendremos nuevo equipo, además, promete ofrecer siempre variedad, al contrario de lo que sucede en propuestas como *Destiny 2*. La movilidad de nuestros héroes se verá muy potenciada, con nuevas habilidades, como deslizarnos tras un sprint o escalar a plataformas más elevadas después de saltar. La personalización de nuestros personajes, con tres enormes árboles de habilidad promete ser muy completa.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Llevamos varios años esperando esta tercera entrega y, cuanto más sabemos de ella, más convencidos estamos de que será todo lo que soñábamos y mucho más. ¡A las armas, buscacámaras!**



◆ Messi copará la portada y, como veis, ya viste la polémica nueva camiseta del Barcelona.



◆ Maradona será uno de los tres entrenadores legendarios (sí, suena surrealista) que encarnaremos.





eFootball PES 2020

Konami apostará por las competiciones de fútbol electrónico en su nueva entrega de *PES*. Pero tranquilos, que también hay nueva Liga Master.

El periodo de traspasos copa las portadas una vez que, salvo la Copa América, no queda nada por jugarse en el mundo del fútbol. Afortunadamente, en el horizonte ya vislumbramos la nueva entrega de *PES*.

Las ligas y torneo de eSports prometen ser uno de los puntos fuertes de esta edición. Sin embargo, lo que más nos emociona son las novedades de la Liga Master. Los diálogos de los jugadores serán más numerosos e importantes, los traspasos prometen ser más realistas que nunca e incluso podremos utilizar entrenadores legendarios como Maradona, Zico o Cruyff. El nuevo modo Matchday nos permitirá participar en eventos semanales competitivos e ir ganando puntos para alcanzar la Gran Final. También se mejorarán aspectos como los tiros precisos en circunstancias complicadas, el control del balón, la defensa o la incorporación de faltas intencionadas para parar un contragolpe.

PRIMERA IMPRESIÓN: **La nueva Liga Master promete ser la más cinemática y completa en la historia de la saga. Si a eso añadimos nuevos modos y un buen puñado de mejoras jugables, el éxito está garantizado.**



***Watch Dogs: Legion* nos permitirá reclutar a cualquier personaje del juego para nuestra causa. Pero ojo, cuídalos bien, que hay muerte permanente.**

Watch Dogs: Legion

Si hay algo mejor que un héroe luchando contra el poder dictatorial es, claro, una legión de héroes dispuestos a derrocar el sistema en grupo.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 6 DE MARZO

Otro juego que se había filtrado y, sin embargo, es uno de los grandes ganadores de la feria angelina. Ubisoft se decantó por mostrar un extenso gameplay que dejó a todo el mundo alucinando. Y es que, en esta nueva entrega, podremos controlar a cualquier personaje del juego. A cualquiera, desde un transeúnte hasta uno de los enemigos que nos salen al paso.

Así, crearemos una legión de hasta 20 personajes, que estarán dividios en tres clases. Los hackers serán los típicos de anteriores entregas, el especialista en sigilo podrá volverse invisible y los soldados serán mucho más diestros en el combate. Para reclutar a cada personaje, tendremos que completar antes una serie de misiones para ganarnos su confianza. Cada personaje, además, contará con su propio trasfondo y estilo de animaciones, voces, etc. Una pasada, la verdad. Los héroes serán personalizables con un árbol de habilidades realmente completo que puede incluir características únicas, como mejoras en la precisión disparando o incluso ser propenso a una muerte súbita. El juego estará ambientado en Londres, en un Reino Unido post-Brexit gobernado por un estado policial que está machacando a sus habitantes. Estará dividido en cinco arcos argumentales principales, además de montones de misiones secundarias. Y nosotros estamos locos por jugarlo.

PRIMERA IMPRESIÓN: **La nueva entrega de *Watch Dogs* es tan ambiciosa que promete convertirse en uno de los juegos del próximo año. Es, sin duda, uno de los grandes triunfadores de este E3 2019.**





◆ *Volta* será la gran novedad de *FIFA 20*, un modo de fútbol callejero y sala que pinta genial.

PS4 EA SPORTS · DEPORTIVO 27 DE SEPTIEMBRE



◆ Las mejoras jugables en cuanto a físicas del balón, IA o defensa prometen ofrecernos la entrega más realista.

FIFA 20

Dicen que para ser futbolista no hace falta estudiar, que basta con el talento puro y duro. Seguro, pero es más fácil si has asistido a la universidad de la calle.





Las calles serán el escenario del nuevo *FIFA* gracias a VOLTA. Este nuevo modo nos permitirá disputar partidos callejeros 3 vs 3 y 4 vs 4 sin porteros, cinco contra cinco y hasta fútbol sala profesional.

El estilo de juego de VOLTA no será tan arcade como en la saga *FIFA Street*, aunque podremos realizar todo tipo de virguerías propias de esta modalidad urbana. Podremos disputar partidos en canchas de Londres, París o Tokio. En cuanto a la jugabilidad en sí del resto del título, nos encontraremos varias novedades. La IA de nuestros rivales y compañeros de equipo promete ser mucho más natural y activa, pidiendo la bola tras un desmarque, por ejemplo. También contaremos con nuevos movimientos defensivos para robar el balón en los que el timing será clave. Además, se ha cambiado por completo el lanzamiento de faltas y penaltis para que tengamos un control mucho mayor y las físicas del balón, mejorando el efectos con el que podremos disparar a puerta, por ejemplo.

PRIMERA IMPRESIÓN: **La inclusión del fútbol callejero es un aliciente realmente importante para esta nueva entrega que ofrecerá mucho más que las clásicas actualizaciones jugables de una entrega anual.**



◆ La saga *Tales of* estrenará nuevo capítulo el próximo 2020 con un nuevo socio: el motor Unreal 4.

PS4 BANDAI NAMCO ROL 2020

Tales of Arise

Es cierto que la filtración de su existencia arruinó la sorpresa, pero esta nueva entrega tiene tan buena pinta que no nos importa. Queremos saber mucho más, aunque no saldrá hasta 2020.

La nueva entrega de la exitosa saga *Tales of* nos llevará al planeta Dahna, en el que Rena ha gobernado con mano de hierro y mentiras durante 300 años. Es hora de destapar la verdad.

El uso del Unreal 4 nos ofrecerá un nivel de detalle nunca visto en la saga, con unas animaciones realmente soberbias y unos escenarios gigantescos y muy detallados que, sin embargo, no perderán ni un ápice del tono anime que es marca de la casa. Los combates, por su parte, serán más dinámicos que nunca. Por ahora, se han desvelado dos personajes protagonistas. El chico será especialista en el cuerpo a cuerpo, mientras que ella utilizará armas de fuego para mantenerse a distancia. A nivel técnico, desde luego, supondrá un gran salto para la saga y esperamos que la magia no se pierda por el camino al hacerlo todo más espectacular.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Una de las grandes sagas J-RPG de los últimos años dará un salto de gigante en lo técnico con su próxima entrega que, sin embargo, promete mantener intactas sus raíces jugables y estéticas.**



Un escuadrón de élite recorrerá medio mundo en *Modern Warfare*, con una Campaña que nos someterá a emociones muy fuertes.

El Capitán Price vuelve a la batalla, en una aventura que "reimagina" la saga *Modern Warfare* para darle un enfoque más crudo y realista.



Call of Duty
Modern Warfare

La saga regresa para reinventarse, con nuevo motor y una Campaña que muestra el lado más impactante de la guerra moderna.

PS4 | INFINITY WARD | SHOOTER | 25 DE OCTUBRE

Hay sagas inmortales, que ocupan un lugar especial en el corazón de los fans. *Modern Warfare* es sin duda una de ellas, y Activision la trae de vuelta en 2019. No lo hace con un remake ni con una secuela, sino con un nuevo punto de partida para esta serie de *Call of Duty*. El nuevo *Modern Warfare* recupera al añorado Capitán Price, acompañando a nuestro protagonista, Kyle Garrick. Este sargento lidera un escuadrón de élite, en una misión que nos lleva desde la cosmopolita Londres hasta las entrañas de Oriente Medio.

Con este juego Infinity Ward quiere marcar un punto de inflexión. Tras el "impás" que supuso *Black Ops IIII*, la saga *Call of Duty* retoma el Modo Historia. La campaña recupera el estilo cinematográfico que tan bien funcionó en entregas previas; pero al mismo tiempo, el estudio quiere mostrar el lado más crudo y gris de los conflictos bélicos, con otros puntos de vista. Entre ellos el de Farah (el otro personaje jugable), una mujer que lidera la resistencia afgana contra la invasión yihadista. Un conflicto tan candente exige un apartado visual a la altura, y *Modern Warfare* no va a defraudar: por fin *COD* estrena nuevo motor gráfico, el cual aúna realismo y espectáculo como nunca se ha visto en la saga. La guinda la pone el amplio contenido multijugador de *Modern Warfare*, que incluye de vuelta el modo Spec Ops.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Cuesta elegir qué nos alegra más: el regreso de la saga *Modern Warfare*, el nuevo motor gráfico (¡por fin!) o el enfoque de su Campaña, con un argumento muy intenso y que promete levantar ampollas.**




◆ *Outriders* será una aventura de acción cooperativa para tres jugadores creada por los autores de *Bulletstorm*.

Outriders

Los creadores de *Bulletstorm* se lanzan al mundo de la acción cooperativa con una aventura ambientada en un oscuro planeta lleno de extrañas criaturas.

Una de las grandes sorpresas de la conferencia de Square Enix fue lo nuevo de People Can Fly. Se trata de un juego de acción cooperativo para tres jugadores con un alto componente narrativo que también podremos jugar en solitario.

El planeta Enoch será el escenario de nuestra aventuras. Podremos crear nuestro propio explorador y nuestra misión consistirá en encontrar la fuente de una misteriosa señal. Por el camino tendremos que enfrentarnos a todo tipo de criaturas. Algunas tendrán aspecto animal, otras serán monstruos gigantescos e incluso nos las veremos con humanoides de habilidades sobrenaturales. El cooperativo estará disponible en todo momento, por lo que nuestros amigos podrán entrar y salir de la partida cuando quieran. El arsenal incluirá rifles de asalto, escopetas, pistolas, rifles de precisión... todas ellas con un aspecto tan atractivo como aterrador. Promete.





PRIMERA IMPRESIÓN: **Poco se ha desvelado de este nuevo juego de acción cooperativa en tercera persona, pero la estética tiene buena pinta y el estudio desarrollador cuenta con toda nuestra confianza.**


◆ *The Outer Worlds* nos llevará a explorar una colonia humana en los confines de la Galaxia.







The Outer Worlds

Bienvenidos a la colonia humana más alejada de la Galaxia, Halcyon, una tierra dominada por las megacorporaciones y los tipos más salvajes del Universo.

Los creadores de *Fallout: New Vegas* están preparando un juego de rol espacial con una pinta tremenda. La libertad de acción será su gran baza, permitiéndonos completar las misiones con sigilo, mediante diálogos o a tiro limpio si lo preferimos.

El sentido del humor será otro de sus puntos fuertes, con un universo plagado de personajes excéntricos y diálogos con el humor negro por bandera. Nuestro héroe será un explorador que ha permanecido demasiado tiempo hibernando en su nave y despierta 15 años después de lo previsto para descubrir que las megacorporaciones dominan la colonia a la que estaba destinado. La personalización de nuestro personaje y de sus habilidades, gracias a un sistema profundamente rolero prometen hacer las delicias de los fans del género, así como la toma de decisiones, que irán moldeando nuestra aventura y sus múltiples desenlaces posibles.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Además de una cuidad estética y de grandes dosis de humor, *The Outer Worlds* tiene pinta de ser un gran juego gracias a la libertad de acción y decisión que ofrecerá a los jugadores.**





◆ **Seres mitológicos como la Medusa serán nuestros enemigos, en una aventura que nos hace responsables de defender a los dioses.**





Gods & Monsters

El estudio responsable de *Assassin's Creed Odyssey* se sumerge en los mitos griegos con su nuevo proyecto: un "sandbox" cautivador que nos convierte en Fenyx, defensor de los dioses del Olimpo.

PS4 | UBISOFT QUEBEC | AVENTURA/ROL DE ACCIÓN | 25 DE FEBRERO DE 2020

La mitología griega es un terreno abonado para la fantasía, además de constituir un material perfecto para los videojuegos. Los creadores de *Assassin's Creed Odyssey* ya "coquetearon" con las posibilidades de estos mitos, pero ahora quieren lanzarse de lleno a ellos con una propuesta muy especial. Inspirado claramente en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* de Nintendo, *Gods & Monsters* va a ser uno de los juegos de rol más originales del próximo año.

La nueva aventura de Ubisoft Quebec va a ser muy colorista y desenfadada, con un objetivo claro: que sea disfrutable para gente de todas las edades.

Los dioses del Olimpo viven una plácida existencia en una isla. Pero mira por dónde, el malvado Tifón (una deidad primigenia) está dispuesto a fastidiarles las "vacaciones". Es ahí donde entra Fenyx, el simpático protagonista del juego. Este héroe de aspecto juvenil se enfrentará a gorgonas, minotauros, medusas, cíclopes y todos los "bichos" que Tifón envíe contra él. Fenyx es un guerrero versátil, capaz de usar varios tipos de armas e incluso de pelear en el aire. El combate promete ser fluido y emocionante, y se verá enriquecido por los nuevos objetos y habilidades que obtenemos al superar retos. Todos ellos estarán inspirados en la mitología griega; por ejemplo, al conseguir las Sandalias de Hermes, Fenyx podrá esprintar a gran velocidad. Desde Ubisoft Quebec prometen que *Gods & Monsters* será su sandbox más abierto hasta la fecha. Tendremos total libertad para escoger el orden de las misiones, avanzar en la historia y, sobre todo, a la hora de explorar. El mundo del juego no tendrá la misma escala que *AC Odyssey*, pero sí será lo bastante grande como para sorprendernos de forma constante. Los colores son muy vivos y los personajes recuerdan al cine de animación; es un estilo visual que, al igual que el resto del juego, quiere acercarse a jugadores de todas las edades. Y como gran guiño a los fans de la historia, las aventuras de Fenyx las narrará el mismísimo Homero.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Mezclar exploración, combates, plataformas y puzles es una apuesta ganadora. Pero su estilo "cartoon", junto con la ambientación mitológica, pueden hacer que sea la gran sorpresa de 2020.**




◆ *Deathloop* nos pondrá en la piel de dos asesinos que libran una lucha sin fin en un mundo sin ley.

PS4 ARKANE STUDIOS SHOOTER SIN CONFIRMAR


◆ Arrecife Negro será el escenario en el que se desarrollará esta nueva aventura de los creadores de la saga *Dishonored*.

Deathloop

La muerte no es el fin, o eso quieren demostrar desde Arkane Studios. Son los creadores de joyas del calibre de *Dishonored*, así que... a muerte con ellos.

Arkane Lyon aprovechó la conferencia de Bethesda para desvelar su nuevo proyecto, un juego de acción que estará protagonizado por Colt y Juliana. Parece que Colt luchará en el bando de la ley, mientras que ella lo hará por el caos y la libertad.

La isla Arrecife Negro será el escenario de juego. Un mundo sin ley en el que dos consumados asesinos libran una batalla en bucle. Y es que, cada vez que muramos, resucitaremos para volver a intentar dar caza a nuestro rival. Al parecer será un mundo abierto, con un cuidado diseño de niveles (como el estudio nos tiene acostumbrados) y cada héroe contarás con habilidades únicas, que nos permitirán resolver los tiroteos de montones de formas. La libertad jugable, como ya ha demostrado Arkane, será uno de sus pilares. Ahora nos queda por descubrir si será un multijugador para dos usuarios enfrentados, si se jugará en solitario o si será una propuesta asimétrica.





PRIMERA IMPRESIÓN: **Sabemos poco, o casi nada, de esta nueva propiedad intelectual. Tan sólo que será un juego de acción con la muerte en bucle como eje jugable. Es Arkane, así que confiamos plenamente.**


◆ *Control* supondrá el esperado regreso de Remedy Entertainment a PlayStation.

PS4 REMEDY ENTERTAINMENT AVENTURA 27 DE AGOSTO



Control

El estudio responsable de la saga *Max Payne* apostará por una aventura de corte sobrenatural en la que tendremos que recuperar el control perdido.

Jesse Faden, la nueva directora de la Agencia Federal de Control tendrá que recuperar el ídem frente a un grupo de entes sobrenaturales que han tomado el control de la sede de la Agencia en Nueva York.

La jugabilidad será muy parecida a su anterior obra, Quantum Break, al menos en cuanto a los combates. Nuestra heroína contará con varios poderes, como usar la telequinesis para atraer y lanzar objetos a los enemigos, generar un escudo con los escombros cercanos, convertir a nuestros rivales en aliados o incluso levitar por los escenarios. El arsenal estará compuesto sólo por un arma, que podremos mutar en distintas formas para convertirla en una pistola, una escopeta, una especie de uzi o un rifle que atravesará las coberturas. Además, Remedy abandonará la linealidad de sus anteriores creaciones para apostar por un enorme mapeado compuesto por áreas interconectadas que exploraremos a nuestro aire como en un "metroidvania".

PRIMERA IMPRESIÓN: **El estudio finlandés nos ofrecerá su juego más ambicioso hasta la fecha. La libertad de exploración y jugable prometen convertirlo en una de las grandes sorpresas del verano en PS4.**



◆ El actor Jon Bernthal es Walker, líder del grupo paramilitar de los Lobos y villano central en la imponente secuela de *Wildlands*.





Ghost Recon: Breakpoint

El escuadrón Ghost se enfrenta a la mayor amenaza de sus vidas: los Lobos, un grupo paramilitar que les supera en todos los aspectos.

PS4 | UBISOFT PARIS | ACCIÓN TÁCTICA | 4 DE OCTUBRE

En 2017 Ubisoft dio un golpe de timón con *Ghost Recon Wildlands*. El cambio a mundo abierto fue bien recibido por los jugadores, por medio de un título repleto de posibilidades y contenido. Dos años después *Breakpoint* llega para llevar el concepto un paso más allá. Sus grandes bazas: más variedad, un énfasis en la narrativa y potenciar la supervivencia, tanto en solitario como en cooperativo entre cuatro jugadores.

De la bella Colombia nos trasladamos a Aurora, una isla del Pacífico, cuya extension rivaliza con la del mapa del juego anterior. Hasta allí se desplazan los Ghosts liderados por Nomad, quien ve confirmados sus peores temores. Walker, antiguo miembro de los Ghosts, lidera a los Lobos, un despiadado ejército privado que interviene en conflictos de todo el mundo. Acabar con él y sus hombres será la titánica tarea que nos espera... ¡Si logramos sobrevivir! Los Lobos son tan peligrosos como los propios Ghosts, cuentan con superioridad numérica y el armamento más avanzado. Para eliminarlo tendremos que afilar nuestras dotes de supervivencia, tanto en el sigilo como en el combate. Tendremos cuatro clases iniciales a elegir, pero todas ellas tendrán que buscar recursos, armas y alimentos para seguir con vida en un entorno muy hostil.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Nos alegra comprobar que en Ubisoft París han escuchado las peticiones de los fans. Muchas de sus sugerencias se han incorporado a *Breakpoint*, haciendo que su fórmula sea irresistible.**




Los zombis serán nuestra mayor preocupaciones, especialmente por la noche, cuando serán más agresivos.

PS4 TECHLAND AVENTURA PRIMAVERA 2020


Varias facciones de humanos lucharán por controlar La Ciudad. ¿A quién apoyarás?

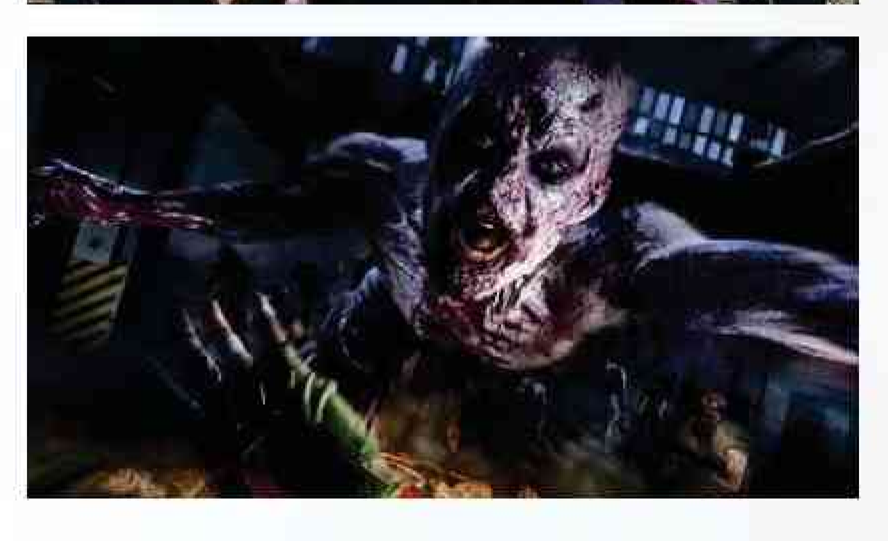
Dying Light 2

Muchos decían que estaban "muertos", pero los muertos vivientes no pasan de moda y esta esperada secuela está más viva a cada segundo que pasa.

Techland por fin nos ha presentado al protagonista de la nueva entrega de sus saga de zombis y parkour. Se trata de Aiden Caldwell, un superviviente que está infectado por el virus zombi.

Las decisiones serán las protagonistas en esta ocasión, con un argumento que se irá modificando hasta ofrecer un montón de finales distintos. Lo mejor, sin embargo, es que hasta La Ciudad irán cambiando en función de nuestras decisiones, dando lugar a urbes completamente diferentes, algo que podremos comprobar cuando visitemos las ciudades de otros usuarios en su prometedor modo cooperativo. El juego estará ambientado 15 años después de la primera entrega en una ciudad en la que diversas facciones luchan por el poder, además de convivir con las hordas de muertos que dominan las calles por la noche. El guión estará escrito por Chris Avellone, autor de *Fallout: New Vegas*.





PRIMERA IMPRESIÓN: **La jugabilidad del original, mezclando combates cuerpo a cuerpo y "parkour" ya era sobresaliente. Si a eso le sumamos una ciudad que cambia según nuestras decisiones, "habemus" juegazo.**


Doom Eternal seguirá la máxima de las secuelas: no cambiar nada de lo que funcionaba y ofrecer más de todo.

PS4 ID SOFTWARE SHOOTER 22 DE NOVIEMBRE

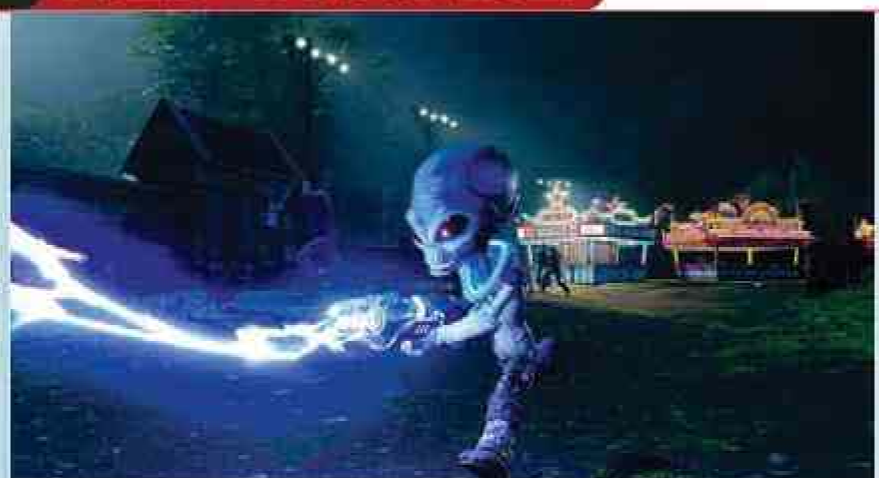
DOOM Eternal

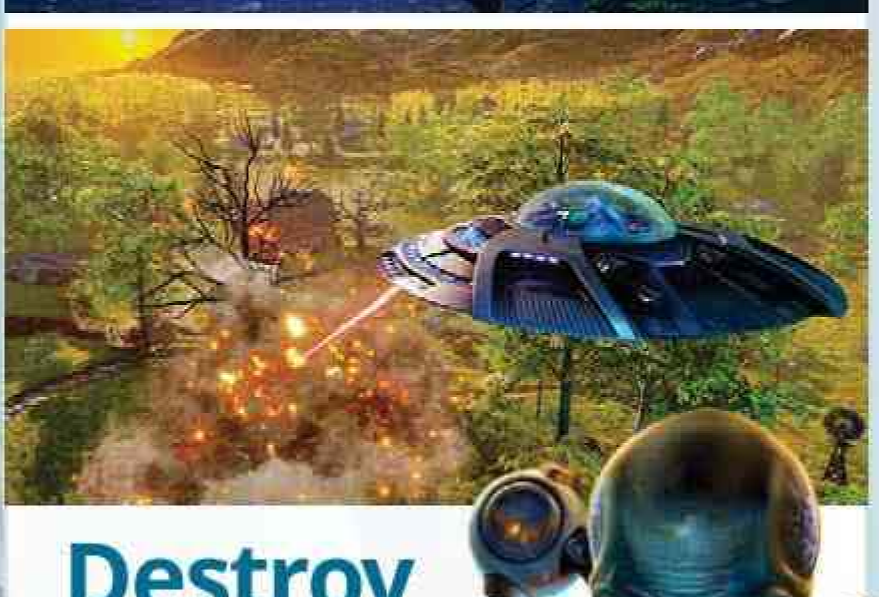
El infierno ha llegado a la Tierra. Y no, no nos referimos al sofocante calor que ya empieza a hacer, sino a los demonios de *Doom*, a los que estamos deseando destripar de mil formas.

La nueva entrega de la saga *Doom* seguirá los pasos del excepcional reinicio de la saga en 2016. Además, la secuela incluirá una gran cantidad de novedades jugables.

La movilidad de nuestro marine será absolutamente espectacular, permitiéndonos esquivar de forma lateral, realizar dobles saltos, utilizar el garfio de la escopeta para atraer o lanzarnos hacia los enemigos, etc. Así, los escenarios serán mucho más amplios y verticales que en la pasada entrega. El editor de niveles, llamado Snapmap, se ha eliminado para apostar por un multijugador competitivo potente, con nuevos modos como Battlemode, que enfrenta al Doom Slayer contra dos demonios controlados por otros jugadores. Desde luego, lo de irnos al infierno no parece una mala idea.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Las nuevas opciones para desplazarnos por los escenarios prometen un diseño de niveles aún más sensacional y un ritmo más frenético que nunca. Será uno de los shooters del año, sin duda.**





Destroy all Humans!

No estamos solos en la galaxia... ¡Pero ojalá fuera así! Crypto 137, el alienígena más gamberro, regresa en 2020 con este remake del clásico de PS2. Con Black Forest Games a los mandos, *Destroy All Humans!* mantiene las claves que hicieron grande al original, pero con un apartado visual totalmente nuevo. Crypto aterriza en la América de los 50 con un único objetivo: usar sus poderes y armas para aniquilar a los humanos.

PRIMERA IMPRESIÓN: **¡"Ich Will"! Nosotros también "queremos" echarle el guante pronto a este remake.**



Circuit Superstars

Los juegos de carreras clásicos serán homenajeados en 2020. En concreto los arcades de perspectiva cenital, que los mexicanos Original Fire Games actualizan, a lo grande, con infinidad de vehículos, pruebas y circuitos.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Jugar *Circuit Superstars* es viajar de vuelta a los mejores arcades tradicionales.**



Contra: Rogue Corps

Konami ha vuelto a dar señales de vida en el E3 2019. Lo ha hecho recuperando una de sus sagas más queridas, bajo un estilo "2.5D". *Rogue Corps* llegará en septiembre, con acción brutal y modo cooperativo (local y en línea).

PRIMERA IMPRESIÓN: **Frenético, divertido y con opciones para garantizar la continuidad de la saga.**



Crystal Chronicles Final Fantasy Remastered

El exclusivo de Nintendo llegará a PS4 este invierno. *Chronicles* vendrá con mejoras gráficas, más resolución y modo multijugador online.

PRIMERA IMPRESIÓN: **15 años después disfrutaremos en PS4 de uno de los grandes "tapados" de la saga.**





GhostWire Tokyo

Lo nuevo de Tango GameWorks ha sido uno de los juegos más celebrados del E3 2019. Como hiciera con el aclamado *The Evil Within*, el estudio mezcla de nuevo el terror y la acción, con Tokio como escenario. Usando nuestros poderes sobrenaturales, nos enfrentaremos en tercera persona a criaturas de otro mundo, en el marco de unas misteriosas desapariciones. Por ahora no tiene fecha.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Ikumi Nakamura, directora del proyecto, nos lo "vendió" por completo con su simpatía.**



Dragon Quest Builders 2

La primera entrega de esta serie fue todo un éxito, combinando con acierto el rol típico de *Dragon Quest* con la construcción y "farmeo" al estilo *Minecraft*. Esta secuela incluirá exploración submarina y un mucho más grande.

PRIMERA IMPRESIÓN: **El 22 de agosto podremos, por fin, disfrutar con una de las secuelas más esperadas.**



Fall Guys

Preparados, listos... ¡A correr! Devolver Digital volvió a aportar su locura al E3, gracias a juegos como *Fall Guys*. En 2020 podremos disfrutar de esta disparatada carrera de obstáculos, con 100 jugadores compitiendo entre sí.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Imaginad un juego de carreras pero con el espíritu de Humor Amarillo. ¡Cómo mola!**



Final Fantasy VIII Remastered

Square Enix no se olvida de otra de las grandes entregas de la saga en PSone. La nueva versión de *Final Fantasy VIII* vendrá este mismo año con nuevos modelos, texturas en alta resolución y mejoras para agilizar los combates.

PRIMERA IMPRESIÓN: **No luce tan espectacular como *FF VII Remake*, pero se agradece este "lavado de cara".**



LEGO Star Wars Skywalker

¿Preferís la trilogía original de Star Wars, las precuelas o la saga actual? Sea como sea, ¡hay LEGO para todos! Cientos de personajes y todas las películas se dan cita en este enorme juego, que podremos disfrutar en 2020.

PRIMERA IMPRESIÓN: **¿Las nueve "pelis" de Star Wars, completas y en versión LEGO? ¡Por favor, deme mil!**



Lost in Random

Una joven con un arco de luz protagoniza lo nuevo de Zoink, el estudio de *Fe*. Acción y estrategia van de la mano, en un RPG muy accesible y en el que el azar va a ser una habilidad más. Formará parte del sello EA Originals.

PRIMERA IMPRESIÓN: **La belleza de su mundo, oscuro y sugerente, es lo que más nos ha llamado la atención.**

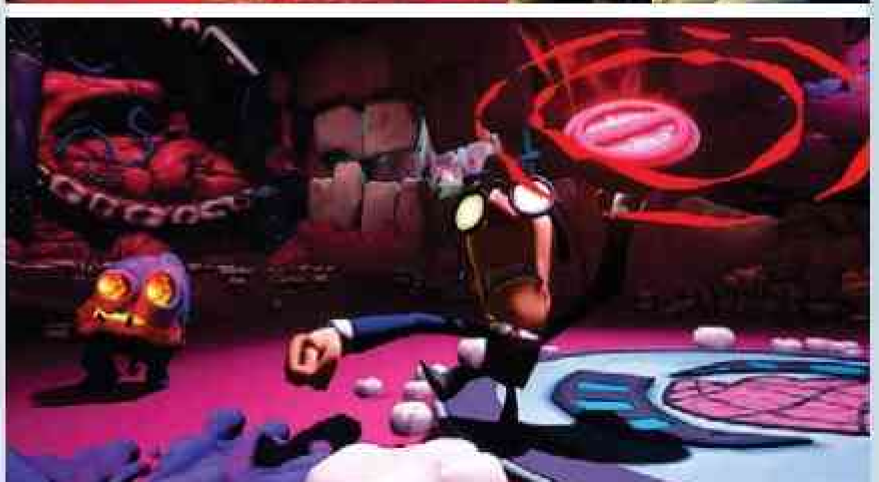


Ni No Kuni Remastered

Uno de los RPG más bellos jamás creados regresará en el mes de septiembre. Todos aquellos que se perdieron *Ni No Kuni* hace seis años, van a poder disfrutarlo en PS4, y vivir la aventura de Oliver por salvar a su madre.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Por fin una versión que hace justicia al increíble trabajo del estudio Ghibli y Level 5.**





Psychonauts 2

15 años después de iniciar su aventura (en el primer *Psychonauts*), por fin podremos saber más sobre el misterioso Raz. Este psiconauta regresa junto al resto de estrambóticos personajes, todos con "la marca" inconfundible de Tim Schafer. Las plataformas se mezclan con la acción más imaginativa, en un viaje mental donde usaremos poderes como telequinesis, levitación o piroquinesis. Si todo va bien, el juego llegará en 2020.

PRIMERA IMPRESIÓN: **La espera ha muy sido larga, pero por fin va a llegar el gran juego de Tim Schafer.**



Shenmue III

Como el ave fénix, la saga *Shenmue* volvió a la vida y tendremos su tercera entrega en noviembre. *Shenmue III* pone fin a las aventuras de Ryo Hazuki, con el motor gráfico Unreal Engine 4 y una jugabilidad muy variada.

PRIMERA IMPRESIÓN: **A pesar de sus limitaciones (esas animaciones faciales), es un título que ansiamos.**



Rainbow Six Quarantine

Sin abandonar la acción cooperativa, la nueva entrega de *Rainbow Six* va a ofrecer algo diferente en 2020. En *Quarantine*, los jugadores formarán equipos de tres, luchando contra los infectados por un virus alienígena.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Nos interesa mucho esta mezcla de terror, supervivencia y shooter PvE cooperativo.**



Roller Champions

Ubisoft sorprendió en el E3 2019 con la revelación de este título. *Roller Champions* será un juego gratuito, con ambientación futurista y deportiva. El objetivo: ser los más rápidos de la pista y meter gol sin que nos derriben.

PRIMERA IMPRESIÓN: **¿Partidas en equipos de 3 vs 3 a toda velocidad? ¿Free-to-play? ¡Contad con nosotros!**





Wolfenstein: Youngblood

Las hijas de B.J. Blazckowicz cogen el testigo de la saga y salen en su busca, en el mes de julio. La saga introduce el modo cooperativo con Jess y Soph: podemos jugar con una de las dos, mientras que la otra hermana será controlada por la IA o por un amigo. Acción muy "burra" y momentos épicos en el París nazi de 1980. El juego incluirá microtransacciones opcionales, con las que adquirir mejoras y skins.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Muy esperado, aunque la inclusión de microtransacciones nos ha "chafado" un poco.**



Sniper Ghost Warrior: Contracts

Con esta nueva entrega, CI Games quiere volver a los orígenes de la saga. Nada de mundo abierto: sólo niveles independientes, objetivos múltiples y ambientación siberiana.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Visualmente es atractivo, y parece que va a corregir los errores de la tercera parte.**



The Surge 2

Una de las grandes sorpresas de 2017 está a punto de ver su secuela. *The Surge 2* llega en septiembre, expandiendo su fórmula a lo "*Dark Souls* futurista" con niveles más elaborados, un combate mejorado y más habilidades.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Deck 13 "ha dado con la tecla" y esta secuela va a llevar un paso más allá la diversión.**



Spiritfarer

La vida y la muerte son algunos de los temas de *Spiritfarer*, donde nos encargamos de llevar las almas al Más Allá. Con un tono positivo y emotivo, el juego incluirá actividades como pesca o construcción. Llegará en 2020.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Ha sido uno de los juegos más bellos del E3 2019, con una profunda carga emocional.**



Trine 4

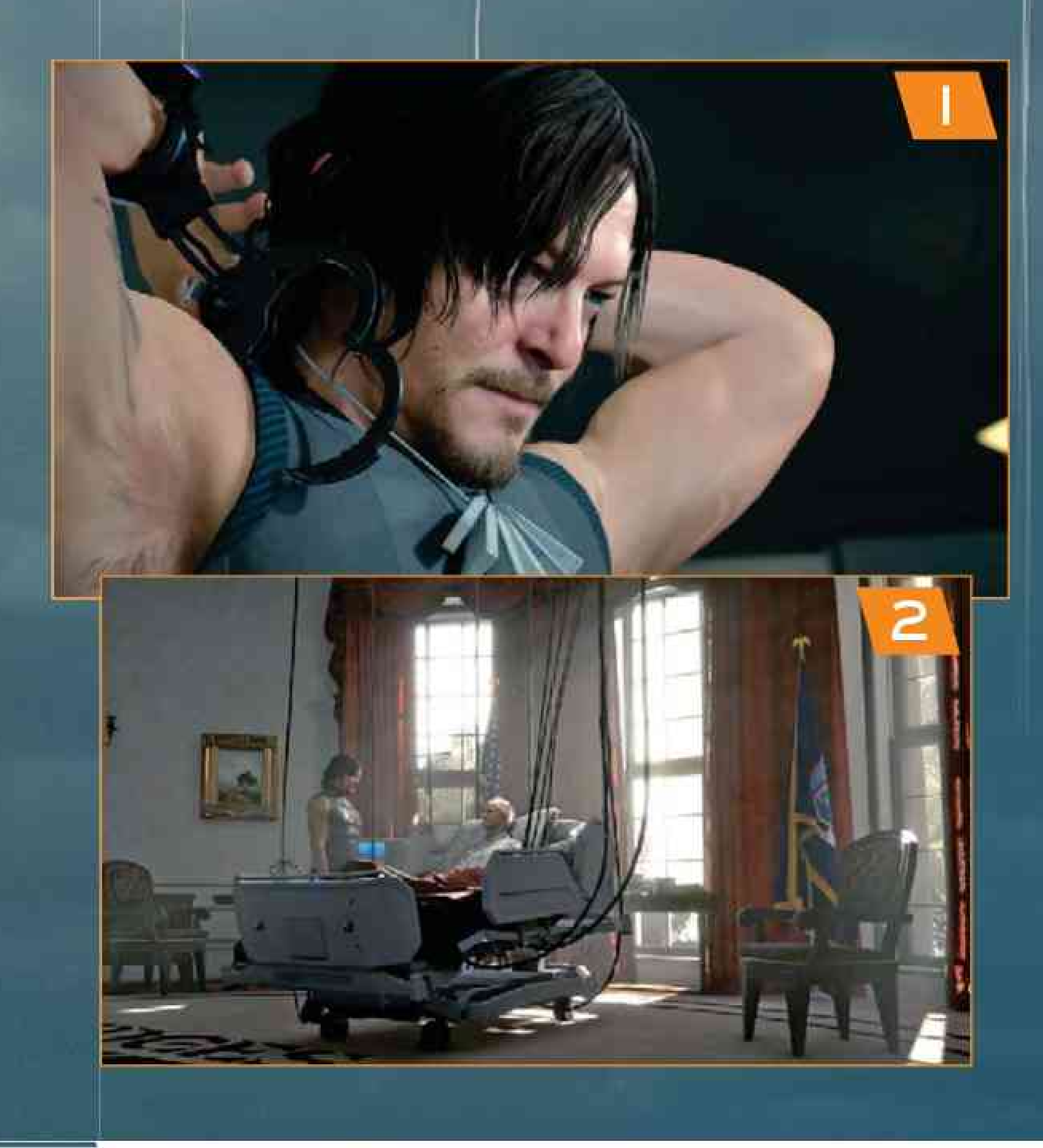
Esta edición del E3 nos ha permitido disfrutar de nuevo contenido del juego. Frozenbyte trae de vuelta a Pontius el Caballero, Zoya la Ladrona y Amadeus el Mago, con acción en 2.5D, puzles y un apartado visual espectacular.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Todo apunta a que va a ser la entrega más prometedora de la saga. ¡Y llegará pronto!**

FALTAN MESES PERO KOJIMA YA NOS TIENE ATADOS EN CORTO

DEATH STRANDING

Kojima pretende inventar un nuevo género. Hacernos conectar con una cuerda para gobernarnos a todos, para encontrarnos, para atraernos a todos y atarnos, a ser posible, justo en lo contrario de las tinieblas. O algo así...



PS4 KOJIMA PRODUCTIONS AVENTURA 8 DE NOVIEMBRE

Un puñado de tráilers, todos ellos casi incomprensibles, junto a una fecha de salida y Kojima ya tiene a medio mundo engatusado. Así, las masas de aficionados nos hemos dedicado a descifrar de qué narices trata el juego. El último tráiler ha servido para aclarar algunos puntos clave, pero seguimos inmersos en un mar de dudas, así que vamos a repasar todo lo que sabemos y a teorizar sobre lo que no. Lo primero, *Death Stranding*, el título del juego, se refiere a una serie de eventos sobrenaturales que se originaron tras unas misteriosas explosiones que, a su vez, trajeron la invasión de unas extrañas criaturas que casi aniquilan a la humanidad.

La conexión entre humanos será el eje sobre el que girará el argumento. Se ha perdido y nosotros debemos recuperarla. A nuestro entender, es una alegoría de las nuevas tecnologías y de cómo las personas ya no tratan en persona entre ellas, por lo que cuesta cada vez más forjar una verdadera conexión, por mucho que hayamos llenado el planeta de cables que supuestamente nos mantienen en contacto. Como dice Amelie, los humanos deben vivir juntos y ayudarse. Nuestra misión, en la piel de Sam Bridges, será reconstruir la nación. Eso, al menos es lo que la ex presidenta de EE.UU. pide a nuestro héroe, terminar lo que Amelie había empezado en el Oeste. La nación, por cierto, se llama United Cities of América. Es decir, ciudades unidas, no estados, por lo que las fronteras que conocíamos parece que han desaparecido en este futuro distópico. En su camino Sam se encontrará con muchos peligros, como los Homo Demens, un grupo terrorista separatista que pretende continuar con la independencia de Edge Knot City, una ciudad que podría haber dejado de formar parte de los Ciudades Unidas de América. Según nuestro héroe, son una pandilla de chiflados que van asesinando gente y dejando cráteres por donde quiera que van. La denominación Homo Demens proviene del filósofo francés Edgar Morin, que dejaba claro que el homo sapiens también tiene, en su cerebro, una parte demens que hace que sea egoísta, violento, etc.

La quiralidad será otro concepto fundamental. Se trata de una propiedad que tienen los objetos de no ser superponibles con su imagen especular. Suena raro, ¿verdad? Un ejemplo que lo explica muy bien es el de nuestras manos, que no podemos superponer porque los dedos están situados en el lado opuesto,

EDICIONES ESPECIALES

VERSIONES PARA TODOS EL MUNDO. *Death Stranding* es un desarrollo AAA por mucho que Kojima haya fundado su propio estudio. Su nueva aventura, como sabéis, llega de la mano de Sony, que ya ha desvelado estas ediciones tan suculentas. Nosotros, desde luego, ya estamos como un bebé con zapatos nuevos.



EDICIÓN ESPECIAL

Aunque su nombre diga que es muy especial, la verdad es que es la edición más "normalita". Está formada por el juego en una caja metálica, unas gafas de sol doradas en plan máscara, la banda sonora e imágenes del "making off".



EDICIÓN DIGITAL DE LUJO

Esta opción puramente digital incluye el juego en descarga, 10 avatares de PSN, dos exoesqueletos para Sam y un blindaje. Además, por reservar también obtenemos otro blindaje, una gafas, una gorra y otro exoesqueleto.



1 SAM BRIDGES es un repartidor que transporta el paquete que puede evitar la desaparición de la humanidad.

2 LA MISIÓN PRINCIPAL será la de reconectar a los humanos y las ciudades de lo que antes era EE.UU.

3 SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN, tal y como el propio Kojima ha repetido hasta la saciedad.

4 EL FAMOSO BEBÉ de los tráilers nos permitirá percibir a los EV, unas criaturas de una realidad alternativa que quieren acabar con los humanos.

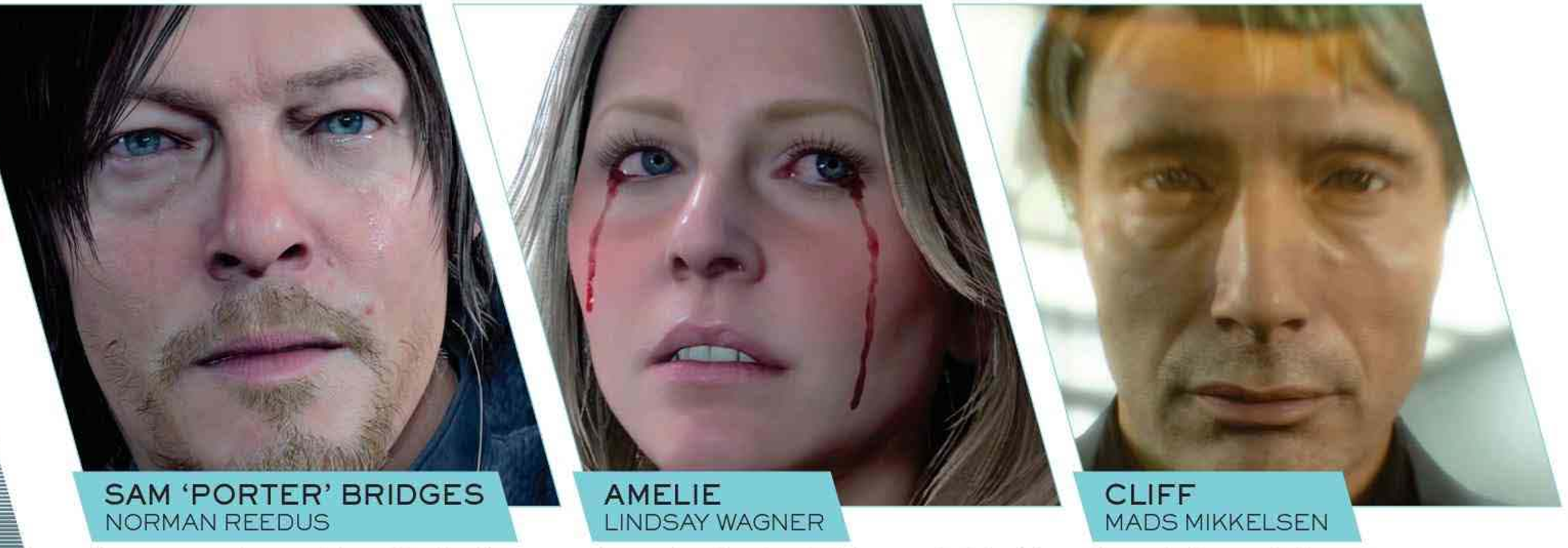
en simetría de espejo. ¿Y qué tiene que ver todo esto con *Death Stranding*? Pues mucho, porque habrá zonas con una alta quiralidad, lo que supondrá que los dos planos de la realidad serán superponibles y, por tanto, nos enfrentaremos a más fenómenos sobrenaturales, como la aparición de las entidades EV, esos seres casi invisibles que persiguen a nuestros protagonistas y que dejan ese tétrico rastro de pisadas de manos, valga la incongruencia. El Otro Lado de la realidad es la dimensión desde la que vienen esas criaturas y que Mads Mikkelsen parece »

La conexión entre humanos será el eje central de la trama. Nuestro héroe, Sam, debe reconstruir la nación y reconectar las ciudades y sus habitantes.

EDICIÓN COLECCIONISTA

La madre de todas las ediciones, nunca mejor dicho, llega con una estatua del bebé metido en su cápsula, un llavero de Ludens, caja metálica y un maletín en el que guardarlo todo. Además, incluye los "goodies" digitales de las otras ediciones.

CONECTANDO CON EL REPARTO



SAM 'PORTER' BRIDGES
NORMAN REEDUS

Nuestro protagonista es un héroe atípico. No sólo no es un soldado de élite, es que no tiene formación militar de ningún tipo. Es un simple repartidor que, sin embargo, será el encargado de reconstruir el mundo en el que vive portando el futuro en sus manos, un misterioso bebé. Está interpretado por Norman Reedus, actor de *The Walking Dead* o *Blade II* y *Mimic* de Guillermo del Toro.

AMELIE
LINDSAY WAGNER

El caso más curioso de todo el elenco es, sin duda, el de la actriz de *La Mujer Biónica*, una serie de mediados de los 70. Su apariencia es la de aquella época aunque, esto no está confirmado oficialmente, también interpreta a la anciana presidenta que está postrada en una cama. En cualquier caso, ella comenzó la misión que Sam ahora debe completar para reconectar al país.

CLIFF
MADS MIKKELSEN

El actor danés, que trabajó en *Rogue One*, *La Caza* o *Doctor Extraño*, aquí parece una especie de científico que ha estado investigando con los bebés "puente" para conectar con el Otro Lado y al que, definitivamente, se le ha ido la chaveta. Parece que podrá invocar a seres del Otro Lado e incluso controlar a los soldados esqueleto. Será, sin duda, uno de los grandes villanos.



5

6

7

dominar. Además, parece que este mundo alternativo estaría formado, al menos en parte, por los hechos históricos más crueles de la historia de la humanidad, como demuestra que de él siempre surjan soldados y tanques de la Primera Guerra Mundial junto al propio Mikkelsen.

Kojima ya dejó claro en su día que otro eje fundamental serían los palos y las cuerdas. Los palos, a nivel filosófico y antropológico han servido para que el hombre pusiera cierta distancia con animales, plantas, etc. que resultaran un peligro. Y, a la inversa, las cuerdas le sirven para atarse a otras personas, para unirnos. Una vez más, la conexión entre humanos será la clave. Esto enlaza con el género del juego, que el propio Hideo ha bautizado como Social Strand System. Aún no ha aclarado realmente en qué consistirá, pero parece que tendrá que ver con el multijugador asimétrico, en el que podremos conectar de alguna manera con otros jugadores que no estarán en nuestra partida como en un multijugador convencional. Podrían ser mensajes o pistas entre jugadores como en *Dark Souls*, sacrificar algo nuestro para ayudar a los demás como en *NieR: Automata* o... vaya usted a saber. Habrá que esperar a que Kojima decida aclarar a qué se refiere, algo que no debería tardar mucho en suceder.

La exploración será fundamental. El escenario estará lleno de obstáculos, que habrá que sortear utilizando varias herramientas, como una escalera.

A nivel jugable también hemos aprendido unas cuantas cosas. La exploración será fundamental y el escenario no será un camino de rosas, sino que tendremos que utilizar varias herramientas para sortear distintos obstáculos. La escalera portátil, que desplegada alcanzará una longitud de 10 metros será una de las que más utilizaremos, para escalar a zonas elevadas o incluso sortear ríos y precipicios si la colocamos en posición horizontal. El poste de anclaje también será básico ya que, tras clavarlo en el suelo, nos permitirá descender grandes abismos atados a una cuerda. Entre los paisajes que ya hemos visto encontramos ciudades destruidas, verdes montañas, zonas nevadas, desiertos de roca, etc. Sam hace entregas de todo tipo de objetos. Le hemos visto portar hasta cuerpos humanos e incluso dispondrá de una moto para desplazarse por los escenarios. Eso sí, le hemos visto andar tantas veces que todo parece indicar que no podremos utilizarla siempre que queramos y que para avanzar por algunas zonas será indispensable ir a



FRAGILE
LÉA SEYDOUX

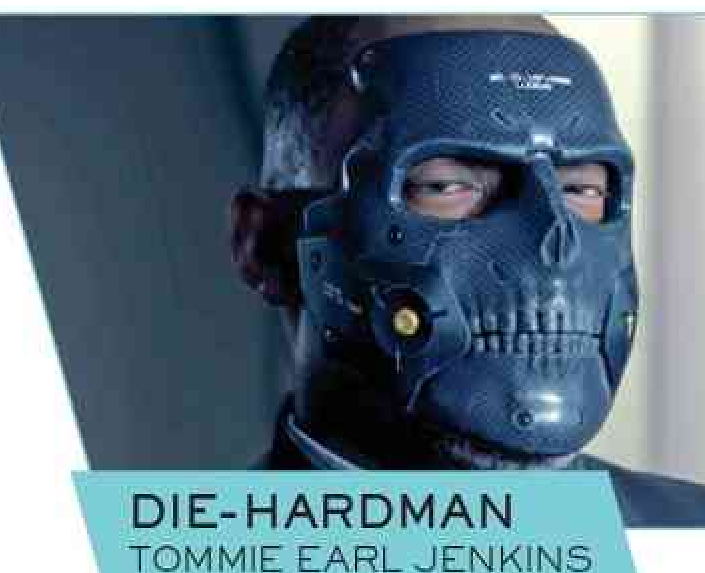
Saltó a la fama por ***La Vida de Adéle*** y acaba de convertirse en chica Bond en *Spectre*. Aquí lidera una empresa de reparto con su nombre y quiere ayudar a nuestro héroe, del que conoce su pasado.

DEADMAN
GUILLERMO DEL TORO

El director de ***La Forma del Agua*** o *Hellboy* es uno de los cabecillas de Bridges. Tiene una gigantesca cicatriz que le recorre toda la frente y, según el propio Kojima, es el personaje más divertido y con más diálogos del juego.

MAMA
MARGARET QUALLEY

Esta prometedora actriz ha participado en la serie *Leftovers* y en la última película de Tarantino, por ejemplo. En el juego trabaja en Bridges y tiene un don para comunicarse con la entidades EV en su laboratorio.



DIE-HARDMAN
TOMMIE EARL JENKINS

Ha hecho papeles secundarios en varias serie y prestado su voz para juegos como *Fallout 76*. En *Death Stranding* hace las veces de comandante de la organización Bridges y oculta su rostro bajo una máscara articulada.

HIGGS
TROY BAKER

Una de las grandes voces de la industria. Ha interpretado a Ocelot en *Metal Gear* o a Joel en *The Last of Us*, entre muchos otros. Aquí es uno de los villanos, líder del grupo separatista Homo Demens y puede invocar a los EV.

HEARTMAN
NICOLAS WINDING REFN

Este director, también danés, es el responsable de Drive o Sólo Dios Perdona. En el juego interpreta a otro aliado de Bridges que estudia los secretos del misterioso líquido negro que aparece cuando lo hacen las entidades EV.

pie. Aunque Kojima se haya apresurado a decir que nos erá un juego de sigilo, lo cierto es que sí tendrá mecánicas de este género, como ocultarnos entre la maleza para no ser vistos, por ejemplo. Cuando los enemigos nos golpeen harán caer parte de nuestra carga, que podremos volver a recoger. Nosotros podremos defendernos pegando puñetazos y patadas e incluso utilizando las mochilas de los enemigos como objetos contundentes. Tampoco faltarán las armas de fuego. Por ahora, hemos visto una especie de rifle de asalto y un rifle de precisión, ambos con un diseño futurista muy chulo. Los EV, las criaturas espectrales que nos persiguen serán otra de las claves jugables. Para percibirlos necesitaremos estar conectados a un bebé Bridges, que sirve como puente entre las dos dimensiones y que, a su vez, estará conectado con un sensor que nos irá señalando la dirección en la que están los EV y lo cerca que se encuentran. La lluvia también será clave ya que, además de alterar el tiempo de la zona en la que caiga, atraerá a los EV. Al morir, nuestro héroe irá a parar al Otro Lado, un área que podrá explorar y de la que saldrá para volver al mundo de los vivos. Eso sí, la "broma" dejará un enorme cráter que se quedará en nuestro mundo de forma permanente. Como veis, todo promete ser único en *Death Stranding*. Lo mejor, que saldremos de dudas en breve.



5 LA ESCALERA nos permitirá escalar pequeñas montañas o sortear precipicios.

6 LA MOTO será ideal para movernos por los escenarios rápidamente o escapar de los enemigos.

7 NUESTRO BEBÉ nos permitirá hacer un barrido en busca de criaturas espectrales.

8 LOS TIROTEOS recuerdan mucho a lo visto en la saga *Metal Gear Solid* con cámara detrás del hombro.

9 CLIFF, el villano interpretado por Mads Mikkelsen, podrá invocar a los muertos de el Otro Lado para luchar en su causa.

10 BRIDGES es la empresa u organización a la que pertenecen nuestro héroe y sus aliados, como Deadman, Mama, Heartman y Die-Hardman.

11 HABRÁ JEFES FINALES, como esta enorme criatura con tentáculos y hecha del peligroso chapapote que hemos visto otras veces.

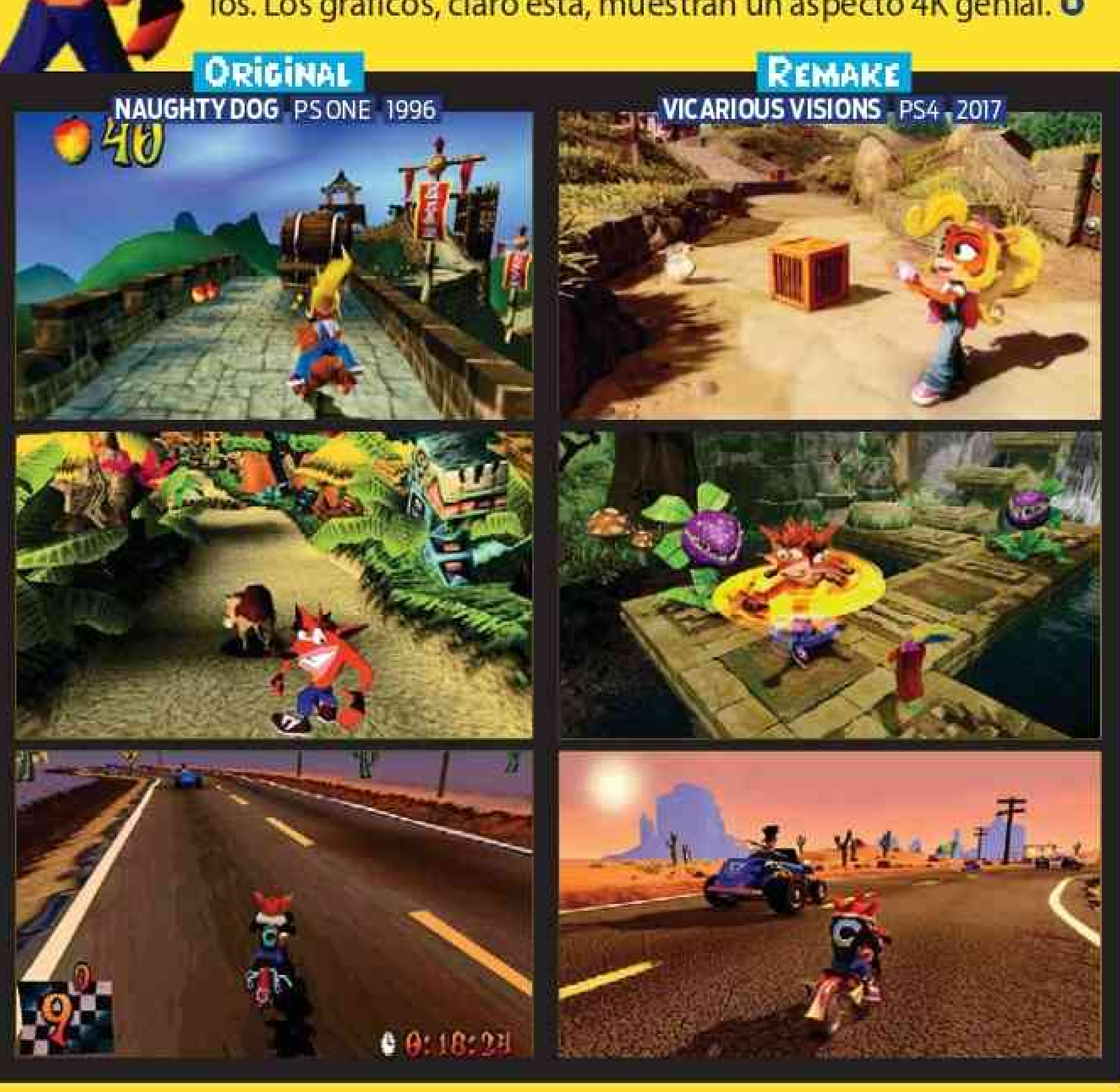
REMA REESCRIBIENDO EL PASADO

Crash Bandicoot N Sane Trilogy

Todo está hecho desde cero como en un remake ya que los materiales originales se perdieron, pero los niveles y la jugabilidad son exactamente iguales que en la trilogía original. Sí, hay algún añadido, como jugar con Coco o los time trial, pero nada que cambie ni un ápice cómo se jugaban aquellos títulos. Los gráficos, claro está, muestran un aspecto 4K genial.

ORIGINAL — NAUGHTY DOG PS ONE 1996

REMAKE — VICARIOUS VISIONS PS4 2017

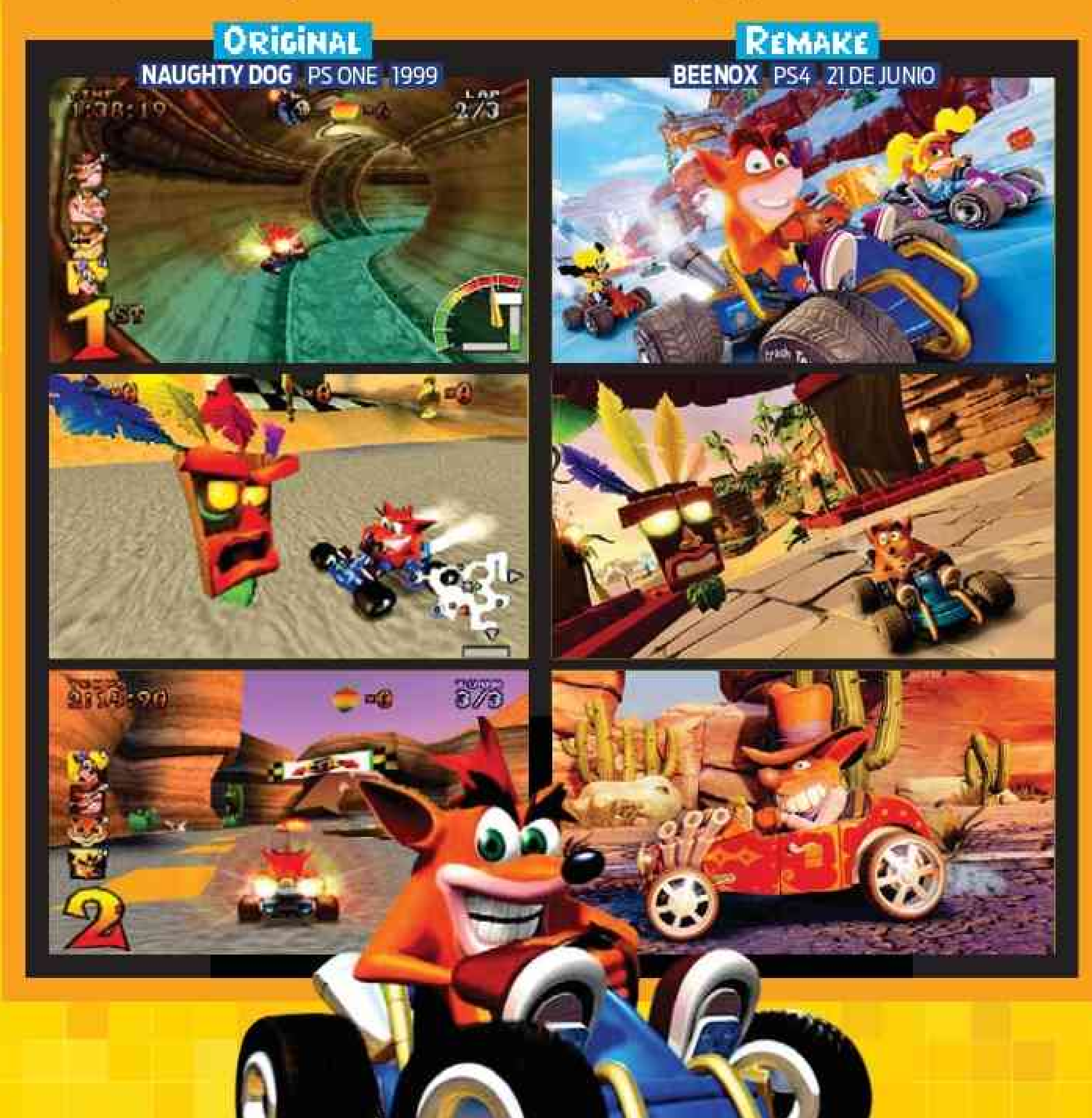


Crash Team Racing Nitro Fueled

Tras la espectacular acogida de *N Sane Trilogy*, Activision no ha tardó en anunciar este remake de su mítica serie de spin-offs de karts. Aunque la base inicial será *Crash Team Racing*, la primera entrega de la saga, también incluirá circuitos de *Nitro Kart* y *Tag Team Racing*. Entre las novedades jugables, nos encontraremos con modo multijugador online, karts que podremos personalizar y hasta nuevas escenas. Lo mejor, que está al caer.

ORIGINAL — NAUGHTY DOG PS ONE 1999

REMAKE — BEENOX PS4 21 DE JUNIO



KES

Los remakes están de moda. Es lógico, porque son una oportunidad única de que las nuevas generaciones descubran grandes clásicos y, por qué no admitirlo, de que los más veteranos saciemos nuestra sed de nostalgia.

Para algunos la industria del videojuego sufre, en cierta manera, una crisis creativa. Los grandes estudios arriesgan poco debido a los altos costes de producción y copian las fórmulas de éxito. Al margen de debates, hay algo claro: esta generación está plagada de remasterizaciones y remakes. No es algo nuevo, desde luego, pero este tipo de revisiones se han multiplicado exponencialmente estos últimos años. Los conceptos, aunque parecen la mar de sencillos, generan bastante polémica, así que vamos a intentar aclarar, de una vez por todas, las diferencias entre remasterización y remake.

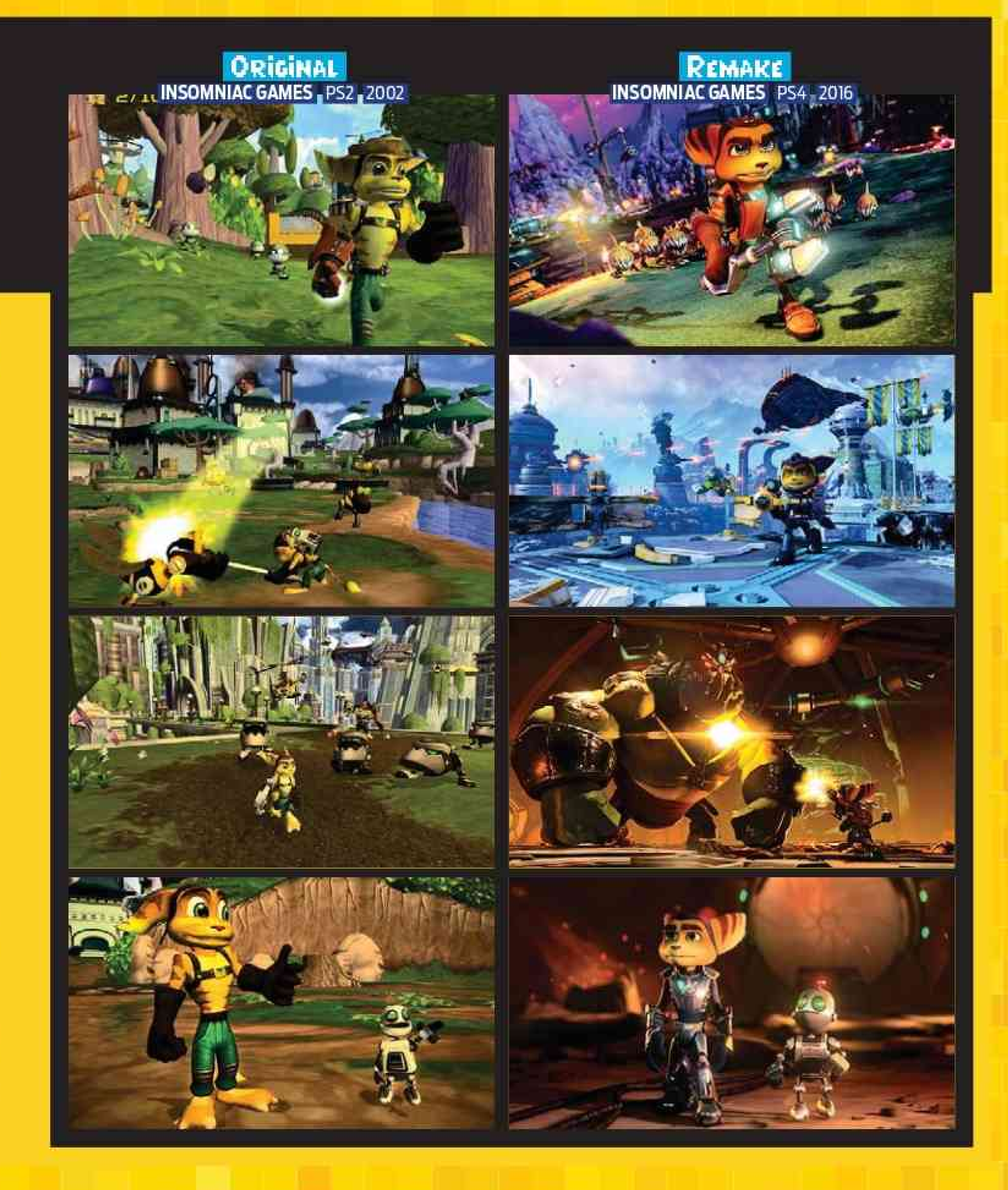
Una remasterización es, por decirlo de alguna manera, una puesta a punto. La obra original permanece intacta en sus elementos jugables, narrativos o de diseño, pero se adaptan a los nuevos tiempos en cuestiones puramente técnicas. Así, aprovechan la potencia de una nueva consola para ofrecer unos gráficos más modernos, mejorando la resolución de las texturas, aumentando los fotogramas por segundo, regrabando la banda sonora, etc… Es una especie de port que aprovecha las capacidades de una nueva máquina. Eso sí, se hace siempre partiendo del material original, sin crear todos los elementos del escenario, personajes, etc… desde cero. Ahí radica la verdadera diferencia. Un detalle muy de agradecer es que las remasterizaciones suelen incluir los contenidos descargables que se lanzaron en su día.

Los remakes, por su parte, son recreaciones completas de un videojuego. Se hacen desde cero, no simplemente añadiendo más resolución o efectos a un juego ya existente. Vamos, que funcionan como un nuevo videojuego, salvo que siguen los pasos de un título ya existente. Lo más importante, a nuestro parecer, es que buena parte de sus mecánicas jugables se crean también desde cero, dando lugar a una experiencia completamente nueva en este sentido. Lo que suele llevar a error es, quizás, que existen distintos grados de remake. Así, podemos encontrar remakes que renuevan el juego tanto a nivel técnico como jugable casi por completo, como hemos visto recientemente en *Resident Evil 2 Remake*, y otros que se conforman con hacer unos cuantos cambios "menores", como *Shadow of the Colossus*, por ejemplo. El riesgo, en el caso de los remakes, es mucho más alto, ya que los cambios en la jugabilidad pueden suponer una traición para algunos de los jugadores de la obra original. Por eso, suscitan sentimientos más encontrados. Acompañadnos para descubrir si estos "nuevos" clásicos merecen la pena en PS4 o si, como asegura el dicho popular, cualquier tiempo pasado fue mejor.

Ratchet & Clank

Esta gran aventura está a medio camino entre el remake y el reinicio. Es un remake, porque en realidad está basado en la primera entrega de la saga, pero también es un poco reinicio porque a nivel argumental también se basa en la película de animación que se lanzó al mismo tiempo y, además, mezcla armas y elementos jugables de entregas posteriores. El control ha sido completamente remodelado, permitiéndonos realizar pasos laterales cuando antes no podíamos. El arsenal, por su parte, está compuesto por las armas favoritas de Insomniac en toda la historia de la saga, junto a algunas inéditas, como el Pixelador, que convierte a nuestros rivales en seres extraídos de un videojuego de 8 bits. Incluso podemos utilizar a Clank en fases creadas para la ocasión, se han añadido nuevos mundos, jefes finales y, en definitiva, está repleto de novedades. Sin embargo, no ha perdido ni un ápice de su esencia, por lo que los fans de la saga se sentirán como en casa al jugarlo. En una casa con gráficos a la altura de PS4, claro.

El regreso de este dúo de mascotas de Insomniac no hizo tanto ruido como *Crash Bandicoot*, pero es toda una joya.



Reinicio, más allá del remake

Ni remake ni remaster, los reinicios se mueven en tierra de nadie. Deben seguir los preceptos jugables de la saga de origen, pero van mucho más allá, reimaginando un juego desde sus cimientos. No sólo adapta la saga a los nuevos tiempos tecnológicos o jugables, sino que incluso puede cambiar el argumento que todos conocíamos. Un nuevo comienzo.



La misma esencia de disparar y avanzar del original, pero con un desarrollo más frenético y espectacular.



Tras algunas entregas algo flojas, Lara vive una segunda juventud desde que reinició su historia.



Este reinicio mezcla detalles argumentales de las tres primeras entregas y tiene un "roster" realmente brutal.



Una nueva campaña con nuevos protagonistas, el regreso de los Spec Ops y una vuelta a los orígenes.



Capcom ha decidido no seguir por esta nueva vía reiniciada por Ninja Theory, pero era un juegazo.

Resident Evil 2

Esto sí que es un remake en toda regla. Lo primero que salta a la vista son los gráficos, claro, que muestran un aspecto absolutamente imponente gracias al uso del motor RE Engine de *RE7*. La apariencia de los zombis y del resto de criaturas mutadas por el virus T es fantástica, así como una iluminación digna de mil alabanzas. Al margen de las novedades gráficas y técnicas, que son muchas y todas sobresalientes, los auténticos cambios se centran en lo jugable. Para empezar, la cámara se ha situado tras el hombro, al estilo de *RE 4*, lo que hace que los combates y los sustos se vivan mucho más a flor de piel. Los toscos controles tipo tanque han sido sustituidos por una movilidad totalmente actualizada y digna de los mejores juegos de acción. Los veteranos de la saga descubrirán que los puzles tienen nuevas soluciones, que hay ligeros cambios en el devenir de la historia y que el maldito Tyrant no nos deja ni a sol ni a sombra, convirtiéndose en una especie de Nemesis de *RE 3*. Uno de los mejores remakes que hemos visto.

El remake de *RE 2* añade decenas de novedades y, sin embargo, no pierde ni un ápice de su genial esencia "survival horror".

Original	Remake
CAPCOM PS ONE 1998	CAPCOM PS4 2019

Final Fantasy VII

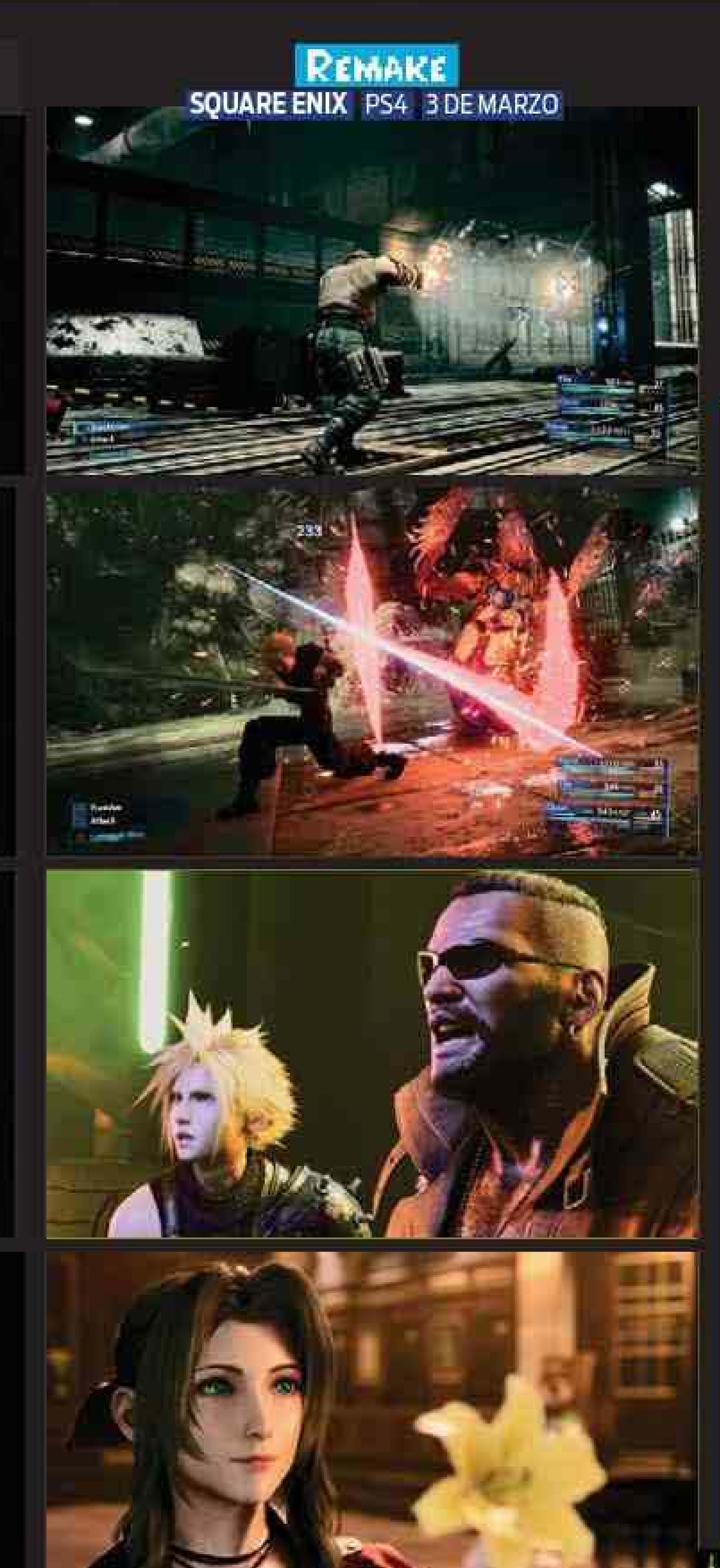
Podríamos decir que es el remake más esperado en la historia de PlayStation y lo mismo nos quedaríamos cortos. Esta nueva versión seguirá los pasos de las aventuras de Clud, Tifa, Barret, Aeris y compañía allá por 1997. Sin embargo, todo se ha rehecho para la ocasión. Los gráficos, por supuesto, pero también la jugabilidad. Los combates por turnos de antaño dejarán paso a batallas en tiempo real en las que, sin embargo, podremos detener la acción para escoger nuestra siguiente acción. Así, parece que tendremos lo mejor de ambos estilo de lucha. Además, podremos cambiar de personaje en cualquier momento para ejecutar las habilidades, magias e invocaciones propicias para cada situación, lo que promete dar lugar a unos combates muy estratégicos. Como sabéis, Final *Fantasy VII Remake* llegará en formato episódico. La primera entrega, que se desarrollará íntegramente en Midgar, aterrizará el próximo 3 de marzo. Para el resto de la historia mucho nos tememos que habrá que esperar más, por lo que hablaríamos de un título intergeneracional.

La joya de la corona *Final Fantasy* abandonará los combates por turnos en pos de las batallas en tiempo real.

Original
SQUARESOFT PS ONE 1997



Remake
SQUARE ENIX PS4 3 DE MARZO

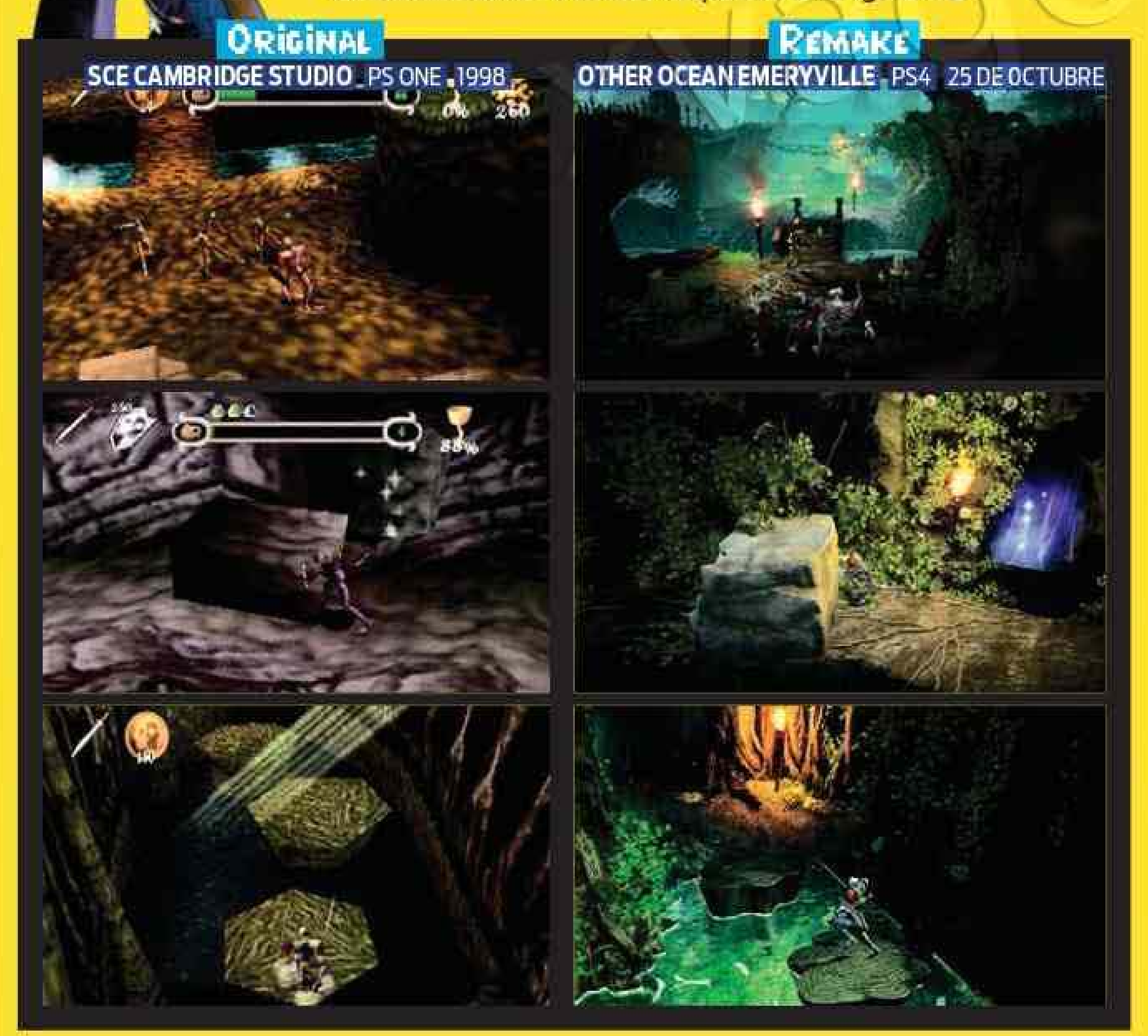


Medievil

Otro clásico de PSone que se une a la moda de los remakes a medio camino de la remasterización. Una vez más, nos encontramos con un acabado gráfico completamente nuevo, que no se limita a ofrecernos mejores texturas sino que se ha creado desde la nada para alcanzar una resolución 4K en PS4 Pro. El juego en sí, tanto a nivel jugable como en lo narrativo, permanece absolutamente intacto respecto al original.

Original
SCE CAMBRIDGE STUDIO PS ONE 1998

Remake
OTHER OCEAN EMERYVILLE PS4 25 DE OCTUBRE



Spyro Reignited Trilogy

Las aventuras del dragón morado en PS4 están, como sucede con el marsupial de Naughty Dog, a medio camino entre el remake y la remasterización. Sí, sus creadores tuvieron que rehacer todo desde cero, tanto escenarios como personajes o animaciones. Sin embargo, tampoco se han modificado sus elementos jugables, que siguen siendo un calco de los originales.

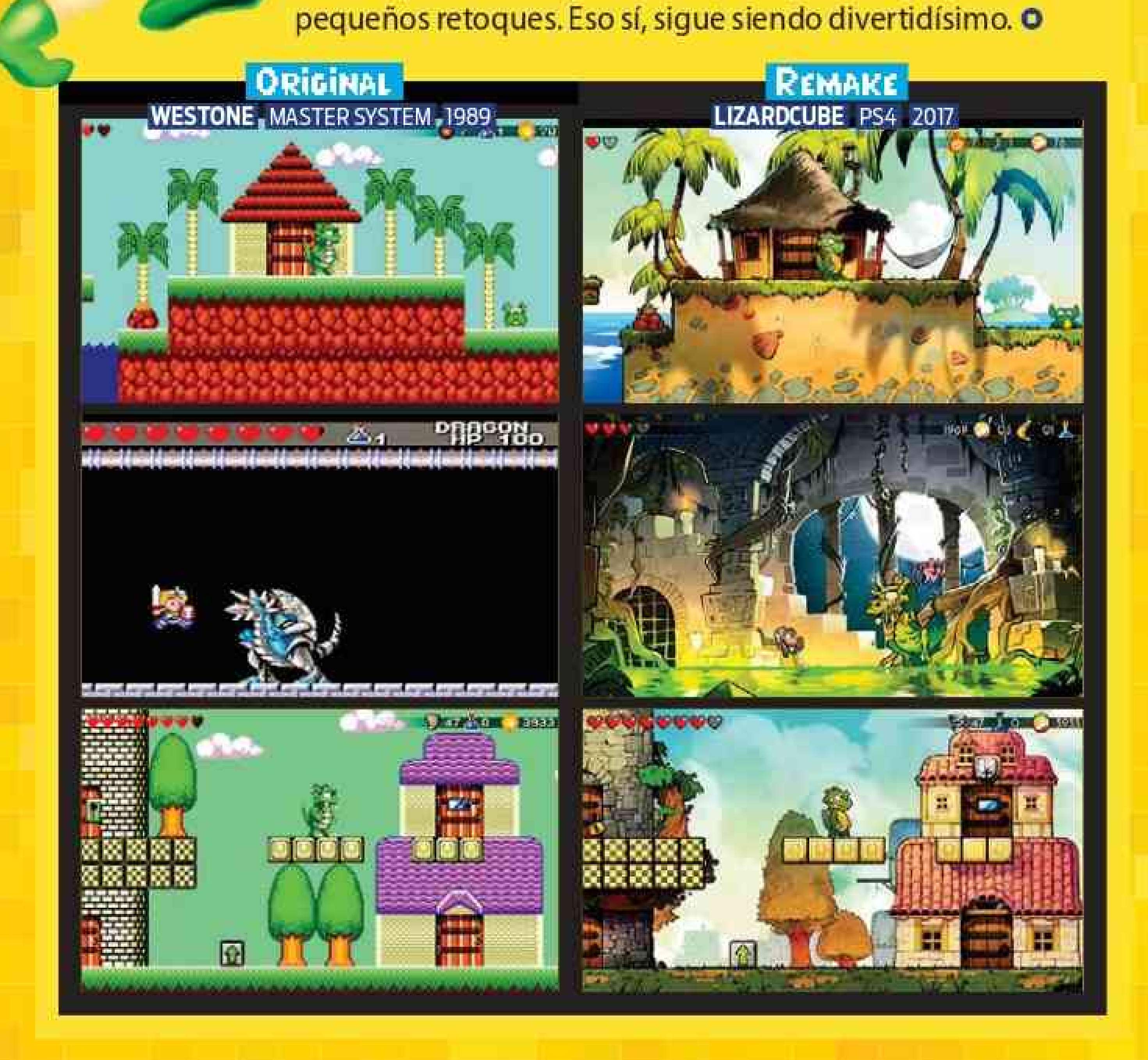
Original
INSOMNIAC GAMES PS ONE 1998

Remake
TOYS FOR BOB PS4 2018



Wonderboy The Dragon's Trap

Casi 30 años después de su lanzamiento original, lo que vemos es una puesta al día gráfica del clásico de Ryuchi Nishizawa sin modificaciones jugables. El diseño de niveles es exacto y el control sigue siendo tan impreciso como entonces, aunque se hayan hecho pequeños retoques. Eso sí, sigue siendo divertidísimo.



Shadow of the Colossus

El clásico de Fumito Ueda ya tuvo una remasterización HD para PS3, pero en esta ocasión hablamos de un remake con gráficos rehechos de cero, ofreciéndonos uno de los juegos más bonitos de todo el catálogo de PS4. Sí, los escenarios siguen estando muy vacíos, pero hay mucha más vegetación y la iluminación es soberbia, por ejemplo. Los cambios en el esquema de controles hacen que, además, todo sea más natural y actual.



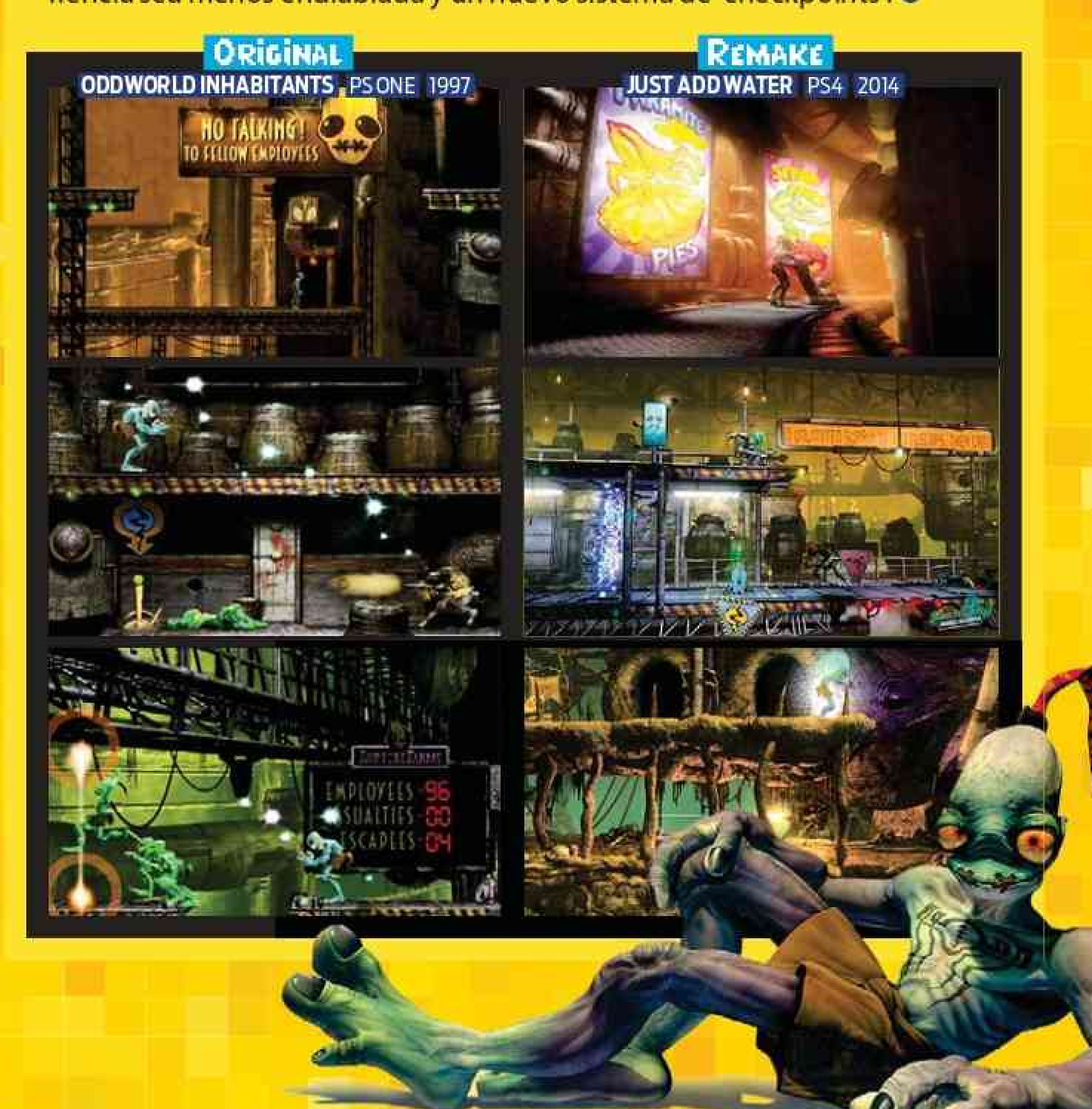
Secret of Mana

Uno de los RPG más memorables de la era de los 16 bits abandonó los sprites de su versión original para abrazar un nuevo apartado gráfico en 3D. Todo luce, claro está, mucho más actual, aunque se ha mantenido bastante la estética kawaii del juego de SNES. Además, se ha regrabado la BSO con una orquesta, hay voces, nuevos diálogos y, lo mejor de todo, nos llegó traducido al castellano por primera vez. Sin embargo, echamos en falta cambios sustanciales en la jugabilidad, que adaptasen la obra a los nuevos tiempos.



Oddworld: Abe's Oddysee New'n'Tasty!

Muchos lo recordamos como una de las grandes joyas de PSone y lo cierto es que, a pesar de los años que han pasado, la jugabilidad ha envejecido bastante bien. Además de unos gráficos completamente renovados, se han añadido nuevos diálogos, el triple de mudokons a los que salvar resolviendo puzles, nuevas áreas, varios niveles de dificultad para hacer que la experiencia sea menos endiablada y un nuevo sistema de "checkpoints".



Yakuza Kiwami 2



El trabajo y el mimo de Sega con Yakuza es digno de admiración. No sólo han adaptado el juego de 2008 al nuevo Dragon Engine de *Yakuza 6* sino que han añadido una ingente cantidad de novedades, tanto jugables como de contenido. Para empezar, contamos con un nuevo episodio de la historia protagonizado por el genial Goro Majima. Además, podemos disfrutar de una gran cantidad de nuevas actividades, como el minijuego de los baños públicos, la recreativa Virtual-On, nuevos temas en el karaoke, nuevos desafíos de golf y béisbol, un casino, todo tipo de juegos de apuestas nipones, nuevos restaurantes en las calles de Sotenbori o nuevas misiones secundarias. Por si fuera poco, también hay nuevos maxijuegos, como la gestión del club de cabaret o el regreso del creador de clanes que vimos en *Yakuza 6*. Y todo esto, claro, con un apartado gráfico que incluso mejora lo visto en la última entrega de la saga y todos los cambios jugables, de control y las opciones de combate que pudimos disfrutar en la sexta entrega.

No es sólo un remake, es incluso una mejora respecto a lo que hemos visto en *Yakuza 6*. Una joya imprescindible.

Original
RYU GA GOTOKU STUDIO PS2 2008









Remake
RYU GA GOTOKU STUDIO PS4 2018



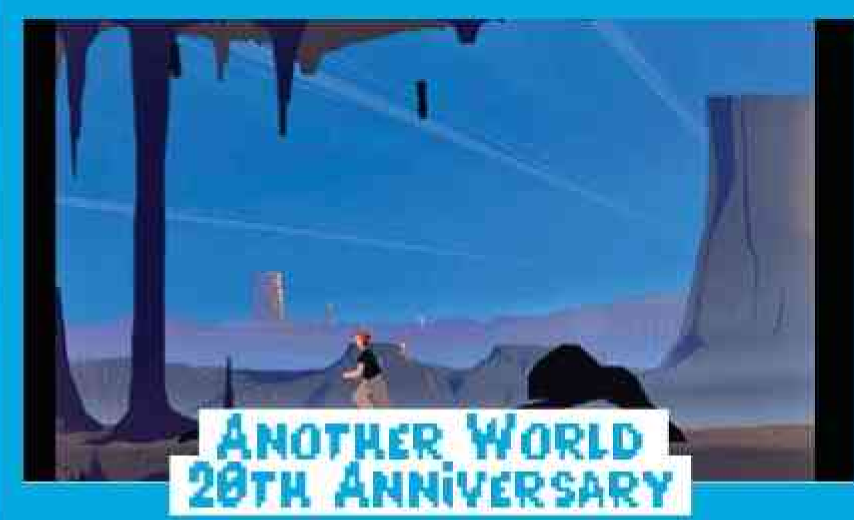






Remasters del universo

Las remasterizaciones son una especie de visita al taller. Los juegos sufren un "lavado de cara gráfico" que, generalmente, se limita a un aumento de resolución o añadidos visuales. Aquí algunos ejemplos.



Another World 20th Anniversary

El clásico de Éric Chahi tuvo un genial remaster en 2014. El control está anticuado, pero bajo estos problemas hay una obra de culto y muy influyente.



Final Fantasy X/X-2 HD Remaster

Uno de los últimos *Final Fantasy* en ser considerado sobresaliente de forma unánime llegó a PS3 y PS4 con gráficos en flamantes HD y mejoras en la música.



The Last of Us Remasterizado

Sólo un año después de su lanzamiento en PS3, este remaster incluye mejores texturas y "frame rate", y el DLC *Left Behind*. Es el mismo juego, pero vaya juego.



Uncharted: The Nathan Drake Collection

La trilogía original de PS3 llegó a PS4 con gráficos a 1080p y 60 fps, mejoras en los modelos, Modo Foto, nuevo nivel de dificultad, Modo Contrarreloj...



Wipeout Omega Collection

Este remaster de *Wipeout HD Fury* y *Wipeout 2048* alcanza los 4K en PS4 Pro y sigue siendo uno de los grandes arcades de velocidad del catálogo de PS4.

Quién te ha visto...

Ni tu nombre lo es todo, ni tus seguidores son incondicionales a toda costa. Una importante lección que Bethesda debería conocer, aunque a veces dé muestras de justo lo contrario.

LO QUE ERA...

La archiconocida franquicia *The Elder Scrolls* hacía su primera incursión en los MMORPG con *TES: Online*. Ambientado mil años antes que los sucesos narrados en *Skyrim*, prometía plasmar su profundo "lore" y su enorme capacidad para generar épicas aventuras con el multijugador masivo como elemento diferenciador. Sin duda, un cambio de rumbo drástico para la serie.

Algunas decisiones cuestionables y la tardanza de su lanzamiento en PS4 no ayudaron a *TESO* durante sus primeros pasos. La base era robusta y su mundo increíblemente atractivo, pero cuando pretendes hacer cambios tan radicales dentro de una saga con tantos años a las espaldas, debes asegurarte de tener en cuenta a todos y cada uno de tus fieles seguidores.



LO QUE SE HIZO MAL

El anuncio del título fue algo agridulce para los seguidores de *The Elder Scrolls*. Es cierto que, después del enorme éxito de *Skyrim*, la franquicia estaba en un momento inmejorable, pero la comunidad esperaba una nueva entrega numerada de la serie. En su lugar Bethesda presentó un título MMORPG, un género que no pasa por su mejor etapa y cuyo impacto en consolas está lejos de los registros masivos de la saga.

Su modelo de negocio, basado en la suscripción mensual, supuso una enorme barrera de entrada para los jugadores. No todo el mundo puede permitirse pagar una cuota para jugar a un videojuego, y otros tantos no están dispuestos a hacerlo. Esto ralentizó enormemente el crecimiento de la comunidad del título y provocó sonoras quejas y críticas por parte de miles de usuarios potenciales, muy descontentos.

La ausencia de traducción al castellano en un título de este alcance y carga narrativa es, sin lugar a dudas, uno de sus mayores lastres. A parte de su modelo de negocio de lanzamiento, ésta fue la decisión más criticada entorno a su lanzamiento. La inmensa comunidad de jugadores hispano-hablantes no se sintió valorada ya que la barrera lingüística en este tipo de juego te deja totalmente fuera de la ecuación.

Los recurrentes retrasos, tanto de la versión de compatibles como de la de PS4, y los "bugs" que padecieron durante sus primeros meses de vida, son imperdonables para una producción de esta dimensión. Estos problemas agravaron la ya dañada imagen del título, pero tanto los desarrolladores como parte de la comunidad eran conscientes de que sus defectos eran subsanables. Al fin y al cabo, estamos hablando de *TES*.





CRONOLOGÍA

3 DE MAYO, 2012
Zenimax Online y Bethesda Softworks presentan *TESO*, MMORPG que situará al jugador mil años antes de los hechos acontecidos en *Skyrim*.

4 DE ABRIL, 2014
***TESO* tiene un lanzamiento discreto** en compatibles. Su apuesta por el modelo de suscripción y la ausencia de traducción al castellano son sus principales lastres. Aun así, Bethesda no deja de confiar en el potencial de su propuesta.

21 DE ENERO, 2015
Bethesda anuncia que a partir del 17 de marzo *TESO* renunciará a las suscripciones de pago. Además, confirma oficialmente la fecha de lanzamiento de la versión de PS4. Afirman escuchar el feedback de la comunidad y prometen novedades.

9 DE JULIO, 2015
***TESO: Tamriel Unlimited* aterriza** en PS4 con una buena acogida en ventas. Llega sin suscripciones de pago en su modelo de negocio y se convierte rápidamente en el MMO más robusto y concurrente de la consola junto a *Warframe*.



***The Elder Scrolls Online* se ha hecho con un hueco en nuestros corazones, aunque algo menor que sus antecesores. Eso sí, ya cuenta con más de 11 millones de jugadores disfrutando de sus aventuras.**

Y quién te ve

Pero el nombre también es legado y los seguidores son capaces de perdonar hasta los más obvios errores si se les pone remedio. Y *TES Online* logró remontar el vuelo cual dragón de *Elsweyr*.

LO QUE ES...

Está claro que *TESO* ha evolucionado una barbaridad desde su lanzamiento. El espíritu de la saga está más que presente y la inmensidad de su mundo y las posibilidades de personalizar a tu personaje no han hecho más que crecer. El apoyo de Bethesda le ha convertido en el mejor MMORPG en PS4 y eso, aun contando con poca competencia, es digno de elogiar.

Si bien todos los cambios que se han adoptado han ayudado a salvar el videojuego del fracaso y a contar con una posición de notoriedad dentro de su género, *TESO* no está a la altura de la franquicia en cuanto a magnitud de ventas y popularidad. Seguramente, las ansias no satisfechas de una nueva entrega numerada de la serie tienen mucha culpa de su tropiezo.



LO QUE SE HA HECHO BIEN

Desde marzo de 2015, *TESO* dejó de sustentar su modelo de negocio en las suscripciones mensuales. Esto potenció su lanzamiento, alcanzando buenas cifras de ventas, y atrajo a muchos usuarios descontentos con su anterior paradigma. No se puede asegurar que este cambio de rumbo fuese fruto de escuchar a la comunidad o una medida desesperada para salvar el juego... pero, en gran medida, funcionó.

El apoyo por parte de Bethesda ha sido incuestionable. Lejos de dejar morir un proyecto por sus importantes tropiezos iniciales, el título no ha dejado de recibir contenido y, en algunos casos, ha habido claras muestras de que desde la desarrolladora han aprendido la lección y tienen más en cuenta el feedback de la comunidad. Está claro que *TES* es la franquicia más potente de la compañía y saben lo que eso significa.

Los desarrolladores han sabido darle un halo de homenaje al videojuego, que lo hace especialmente atractivo para los fans más veteranos de la saga. Cada gran expansión nos sitúa en legendarias regiones con una importante carga nostálgica. Con esto consiguen que, aun no estando ante el mejor título de la serie, se convierta en un imprescindible para todo aquel que quiera desgranar la inmensidad de su universo.

Desgraciadamente, hay cosas que siguen sin funcionar. La traducción al castellano no ha llegado; algunas de estas expansiones desajustan gravemente el notable PvP; los DLC, aunque de gran calidad, se hacen esperar demasiado... pero lo que es obvio es que al videojuego le pesa y le condena haberse encorsetado en un género a día de hoy en decadencia y que desgraciadamente está lejos de su época de esplendor.





6 DE JUNIO, 2017
Se lanza *TESO: Morrowind*, que invita a los jugadores a regresar a la isla Vvardenfell. La expansión aporta más de 30 horas de contenido para la historia principal, un nuevo Trial y un modo de juego JcJ 4c4c4 para tres equipos.

5 DE JUNIO, 2018
***TESO: Summerset* se estrena,** y con él la posibilidad de explorar esta ancestral región de Estivalia. Entre otras novedades, la expansión incorpora la posibilidad de unirse a la Orden Psijic y un nuevo árbol de habilidades.

28 DE AGOSTO, 2018
Llega *TESO: Wolfhunter* a nuestras PS4. La esperada expansión aporta dos mazmorras, insólitas amenazas y poderosos enemigos, y nuevos sets de equipo que añaden frescura a la ya profunda personalización del personaje.

4 DE JUNIO, 2019
¡Llegan los dragones! *TESO: Elsweyr* está entre nosotros. La clase nigromante, un gran territorio a explorar y el inicio de una temporada anual son sus mayores reclamos junto a nuestros "colegas" alados.

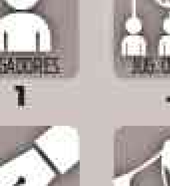


JUEGO Play RECOMENDADO





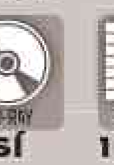
Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **25 DE JUNIO**
Precio: **59,95 €**



JUGADORES 1 | JUG. ONLINE -



TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS/JAPONÉS





BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

yakuza.sega.com/judgment



Acción y aventuras emocionantes y muy variadas se dan la mano en una obra realmente brillante.



ACCIÓN EN LOS **BAJOS FONDOS DE TOKIO**

Judgment

Adéntrate en un magnífico "spin-off" de una de las sagas de Sega más queridas de los últimos tiempos: *Yakuza*. Una aventura tan variada como inolvidable.

Con el paso de los años, la franquicia *Yakuza* se ha ganado el respeto y el reconocimiento de un selecto grupo de usuarios. Bien, pues Sega ha querido "expandir" su saga con *Judgment*, un "spin-off" que nos presenta una historia y personajes totalmente nuevos pero que posee un buen número de elementos en común con la citada serie protagonizada por el gran Kazuma Kiryu.

El detective privado (y ex abogado) Takayuki Yagami es el personaje al que encarnamos en la trabajadísima y absorbente historia que se desarrolla a lo largo de varios capítulos. Durante las 25 horas aproximadamente que, como mínimo, nos lleva superar las misiones principales (hay extras para aburrir), tenemos que investigar una serie de asesinatos bastante extraños y crueles que han tenido lugar en el barrio de Kamurocho situado en Tokio. ¿Os suena? Sí, es el mismo que tantas veces hemos recorrido en compañía de Kiryu, si bien en este caso se muestra un tanto diferente y ha sido retocado en numerosos aspectos. Un escenario que, sin llegar a poseer un carácter sandbox puro, sí que goza de una extensión considerable y, lo más importante, acoge un buen número de misiones principales y secundarias, minijuegos, curiosidades y personajes con los que dialogar... ¡en castellano! Un esfuerzo por parte de Sega que desde aquí aplaudimos y que esperamos que ayude a que esta aventura llegue a más gente. Las peleas y los momentos de acción están a la orden del día durante nuestro periplo por las calles de Kamurocho, pudiendo emplear dos estilos de combate diferentes que podemos alternar en cualquier mo-

LA DURA VIDA DE UN **DETECTIVE PRIVADO**



① **PELEAR CONTRA MATONES** es bastante habitual. Podemos emplear dos estilos de lucha diferentes y cambiar de uno a otro en el acto.



② **LAS PERSECUCIONES** pueden llegar a ser realmente vibrantes, sobre todo cuando perseguimos a ciertos personajes especialmente ágiles.



③ **ESPIAR A SOSPECHOSOS** tiene bastante gracia. Tenemos que hacer lo posible para seguir su rastro sin que nos detecten ni perderles de vista.



■ Los clásicos QTE están presentes en momentos puntuales de la aventura, como durante ciertos enfrentamientos o persecuciones.



■ Podemos ir mejorando las habilidades de Yagami con la experiencia que vamos obteniendo al cumplir misiones y tareas.



■ El barrio de Kamurocho ha sido recreado con todo lujo de detalles y en él se respira mucha vida.





Pocos títulos pueden presumir de ofrecer tantas mecánicas de juego diferentes de una forma tan acertada.

mento. También podemos recrearnos y participar en multitud de tareas secundarias (algunas desternillantes) que nos reportan experiencia adicional, la cual nos permite ir mejorando poco a poco las habilidades del protagonista.

El ya famoso Club Sega presente en el citado barrio nos permite pasar el rato jugando a clásicos de la compañía nipona como *Virtua Fighter 5, Puyo Puyo, Fighting Vipers* o *Fantasy Zone*. Y por si fuera poco, también es posible jugar al Mahjong, reponer fuerzas en decenas de restaurantes, adquirir objetos en distintas tiendas... Las posibilidades son enormes y la jugabilidad global que encierra esta obra también resulta muy diversa, dado que a las peleas se suman otros ingredientes como las persecuciones, los interrogatorios a sospechosos, la investigación de escenas de crímenes... Hay mucho por hacer y por disfrutar en esta gran aventura, siendo una de las más variadas y cautivadoras de todo el catálogo de PS4. Es cierto que, al tratarse de un "spin-off" de *Yakuza*, ciertos elementos (animaciones, efectos sonoros, mecánicas de juego, etc.) se han reciclado para la ocasión. Pero esta ligera merma en la frescura que nos proporciona el título queda totalmente eclipsada por su extraordinaria narrativa, enormes posibilidades de diversión, tremenda rejugabilidad... y por su impecable apartado audiovisual, que es absolutamente formidable. *Judgment* es una de las aventuras más recomendables, duraderas y amenas de las que han aparecido en esta primera mitad de año. ◘



■ Los textos han sido traducidos a nuestro idioma y se agradece muchísimo. Sólo el primer *Yakuza* de PS2 nos llegó en castellano.



■ El elegante casino clandestino es un lugar en el que podemos relajarnos y jugar a varios juegos, como el Póker. ¿Qué tal se os da?

» ENTRETENIMIENTOS MUY DIVERSOS

Como ya sucediera en la saga *Yakuza*, en esta aventura podemos pasar el rato de muchísimas maneras distintas. El famoso barrio de Tokio Kamurocho (basado en Kabukicho) nos proporciona una inmensa oferta de ocio y, de todas las posibilidades que tenemos, estas son nuestras favoritas.



EL CLUB SEGA nos permite disfrutar de un buen número de recreativas clásicas como *Virtua Fighter 5, Puyo Puyo* o *Space Harrier*.



PASAR EL RATO JUGANDO AL PINBALL que se encuentra en la propia oficina del protagonista es una actividad adictiva.



LAS CARRERAS DE DRONES son realmente fantásticas, muy excitantes. Se puede disputar incluso un campeonato.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ La jugabilidad es muy variada y absorbente. Multitud de recreativas clásicas que disfrutar.

» LO PEOR

↓ Algunos elementos (como ciertas animaciones) han sido reciclados de la saga *Yakuza*.

Te gustará + que... YAKUZA KIWAMI



Te gustará − que... YAKUZA 6



91	**» GRÁFICOS** Excelente recreación de los fondos y personajes. Gran ambientación.
92	**» SONIDO** Sensacional doblaje en inglés y japonés y una muy buena BSO.
90	**» DIVERSIÓN** Todos los aspectos de la aventura alcazan un nivel sobresaliente.
91	**» DURACIÓN** Unas 25 horas y muchos retos extra, incluyendo las recreativas.
NOTA 91	El espíritu de la saga *Yakuza* ha sido plasmado de manera brillante en un spin-off fantástico. Un nuevo clásico.



EXCLUSIVO PlayStation VR

JUEGO Play RECOMENDADO







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **LONDON STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99€**



JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P





www.playstation.com/es-es/games/blood-and-truth-ps4



Desatar el más absoluto caos es una constante, vivirlo desde dentro... no tiene precio.

TODO UN **TRIPLE A** PARA LA REALIDAD VIRTUAL DE SONY

Blood & Truth

London Studio hilvana con maestría su mejor trabajo hasta la fecha en exclusiva para Playstation VR con este sorprendente juego de acción.

Los responsables del mítico *The Getaway* firmaron hace tres años *PlayStation VR Worlds*, un compendio de minijuegos para el periférico de realidad virtual de Sony. Entre ellos se encontraba una breve pero divertida experiencia llamada *The London Heist*, la cual nos ponía en la piel un integrante de una banda de ladrones. Ése fue sin duda el germen que ha hecho posible que hoy estemos ante este ambicioso *Blood & Truth*.

Su intrincado y trepidante argumento nos pone en la piel de Ryan Marks, un avezado militar que regresa a casa por la muerte de su padre. A partir de ese momento, nos veremos rodeados por una trama de conspiraciones y venganzas en la que la violencia y la acción desenfrenada serán el denominador común. La capacidad de *B&T* para hacernos sentir los protagonistas de un "blockbuster hollywoodiense" es sin duda su mayor virtud. Tiroteos, persecuciones, explosiones... todos los clichés propios del cine de acción están aquí presentes, pero están recreados con un apartado audiovisual tan potente que sentiremos estar viviéndolos por vez primera. En este aspecto, el uso de la realidad virtual y los controles de movimiento contribuyen de manera definitiva para que la experiencia sea realmente inmersiva e impactante. Reduciéndolo a la mínima expresión, *Blood & Truth* es un shooter sobre raíles o, mejor dicho, la evolución natural este subgénero que en su día nos proporcionó títulos tan emblemáticos como *Time Crisis* o *The House of The Dead*. El desplazamiento del personaje es automático, pero somos nosotros los que decidimos el camino a tomar. Durante los tiro-



SAL A LA CALLE **PREPARADO,** SE AVECINA **TORMENTA**



① **ELIGE.** En nuestra base de operaciones podemos acceder a todo el arsenal disponible. Escoge las armas con las que te sientas más cómodo.



② **PERSONALIZA.** Mejorar nuestro equipamiento es crucial así que es aconsejable ir desbloqueando y equipando todos los accesorios.



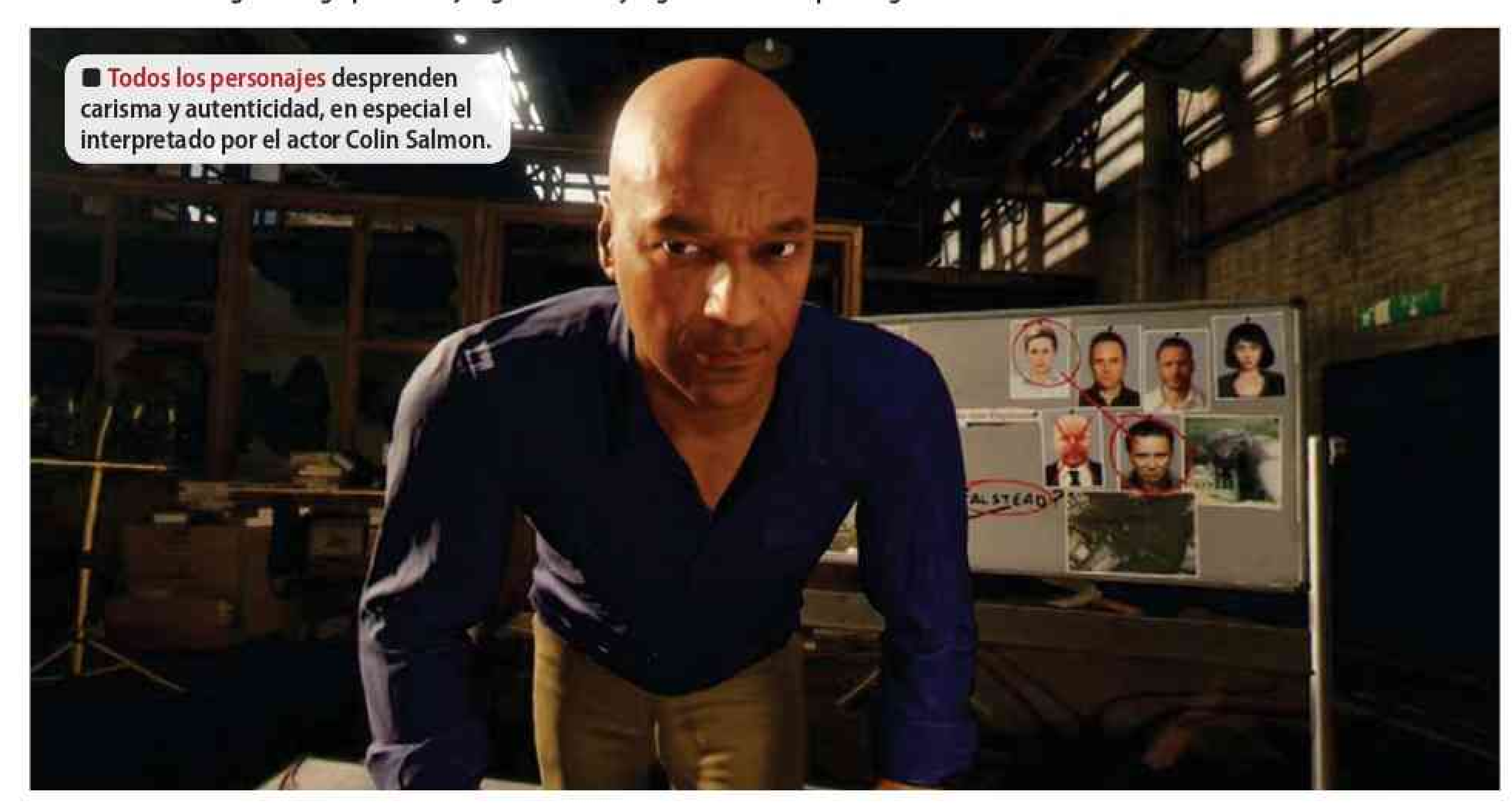
③ **PRACTICA.** El pequeño campo de tiro es la mejor opción para salir de dudas y escoger armamento mientras mejoramos nuestra destreza.



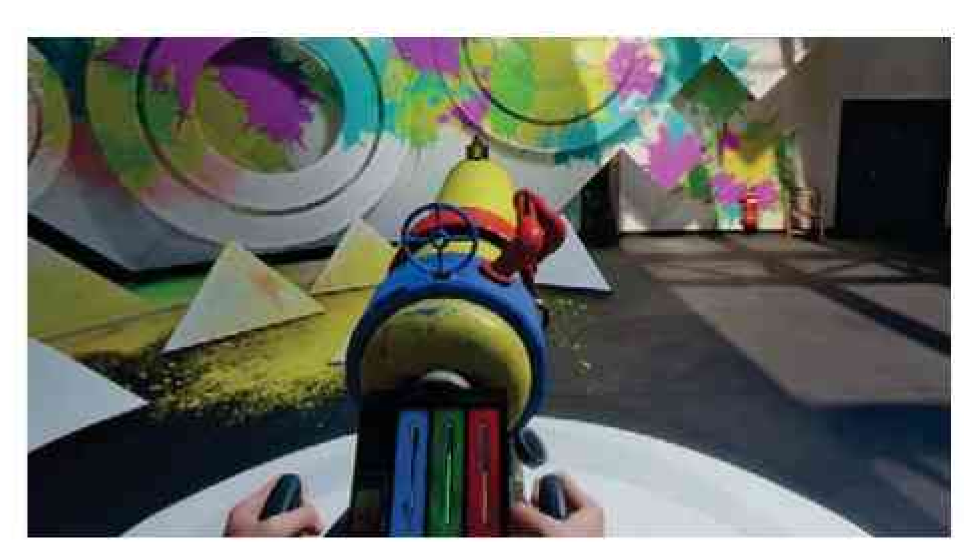
Manipular una mesa de DJ mientras nos batimos a tiros con infinidad de enemigos es algo plausible y lógico en este juego.



La relación entre Ryan y su hermano es realmente divertida y depara algunos de los momentos más divertidos de la aventura.



Todos los personajes desprenden carisma y autenticidad, en especial el interpretado por el actor Colin Salmon.



El juego no se limita a ser un vistoso "tren de la bruja". Su jugabilidad es tan sólida como su apartado audiovisual.

teos podemos elegir entre varias posiciones y coberturas, lo cual dota al combate de un mayor dinamismo y complejidad. Además, en algunos momentos tendremos que elegir entre varias rutas que modifican el transcurso de la misión. Todo esto, sumado a su gran cantidad de desafíos y coleccionables, proporciona rejugabilidad al título.

A pesar de su gran puesta en escena, el juego no se limita a ser un espectacular "tren de la bruja". La variedad de situaciones y mecánicas a las que nos vemos expuestos, en sus seis horas de campaña, no dejan de sorprendernos de principio a fin. La jugabilidad de *Blood & Truth* es tan sólida como sus gráficos y el mimo que desprende cada capítulo conforma una historia que se toma en serio lo justo para grabarnos una sonrisa en la cara desde que nos ponemos el visor de la realidad virtual hasta que nos lo quitamos. No se puede obviar el grandísimo trabajo realizado en el apartado sonoro. Además de un doblaje del más alto nivel, el título cuenta con una banda sonora que derrocha personalidad a raudales y que influye de manera incidental en la experiencia. Pasamos de épicas piezas orquestales a temazos de R&B que nos hacen sentir un auténtico "badass" pistola en mano. *Blood & Truth* es el primer Triple A, con todas las letras, para PlayStation VR y establece un nuevo estándar en el catálogo del periférico de Sony. El juego alcanza en muchos aspectos esa prometida "realidad virtual" que todos llevamos soñando desde pequeños. Y ese hito es digno de admirar.



Para desbloquear todos los coleccionables del juego tendrás que disparar a dianas, encontrar objetos y... encestar bolas de papel.



Los Marks no son la típica familia convencional. Pronto te darás cuenta de que su "estilo de vida" es, cuanto menos, arriesgado.

» MANOS, PARA QUÉ OS QUIERO... PARA MUCHO

Tratándose de un shooter sobre raíles vitaminado, el control durante los tiroteos es el previsible, pudiendo equipar un arma en cada mano. Es en otras situaciones, abundantes y memorables, en las que las mecánicas gestuales pasan a ser realmente creativas, sorprendentes y satisfactorias.



HERRAMIENTAS. Su uso pasa por abrir cerraduras, colocar explosivos o manipular cuadros eléctricos en plan Bricomanía.



DESPLAZAMIENTO. Usa tus manos para escalar por una cañería, subir una escalera, reptar por un conducto de ventilación...



PUZLES. Manipulamos maquinaria y dispositivos realistas que superponen nuevas y variadas interfaces de juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su sorprendente factura audiovisual y su ritmo adictivo y trepidante te atraparán.

» LO PEOR

El sistema gestual de gestión de la munición y cambio de arma falla en algunas ocasiones.

Te gustará + que... FARPOINT

Te gustará + que... ARIZONA SUNSHINE

90	**» GRÁFICOS** Su puesta en escena supone el nuevo techo a superar en PlayStation VR.
90	**» SONIDO** Tanto el doblaje al castellano como la banda sonora son brutales.
90	**» DIVERSIÓN** La variedad y ritmo de la aventura no decae en ningún momento.
85	**» DURACIÓN** A sus 6 horas de campaña se suman muchos desafíos y coleccionables.
NOTA 89	*Bood & Truth* supera las más optimistas expectativas y se convierte en un juego imprescindible para PS VR.





Género: VELOCIDAD
Desarrollador: MILESTONE
Editor: BANDAI NAMCO
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 69,95 €

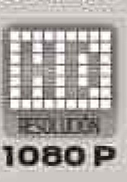

JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2-12


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P


https://motogpvideogame.com/


MotoGP 19 llega con un montón de novedades pese a ser una saga de lanzamiento anual.

EL **MARC MÁRQUEZ** DE LOS SIMULADORES DE MOTOS

MotoGP 19

Te puede gustar más Rossi o Lorenzo, pero Milestone ha conseguido, mejorando año tras año, convertirse en el actual campeón del género.

Milestone se ha convertido en una de las desarrolladoras más prolíficas del territorio europeo. Demasiado, para muchos, que echan en cara la mediocre calidad de algunos de sus títulos. Hace unos años era cierto, pero hace ya un tiempo que los italianos lo están haciendo muy bien, y este *MotoGP 19* es un gran ejemplo de ello.

Como juego oficial de MotoGP ya os podéis imaginar que ofrece todos los pilotos, quipos y circuitos que disputan el Campeonato del Mundo de Motociclismo de este año. Eso sincluye MotoGp, Moto3, Moto2, la Red Bull Rookies Cup y, por primera vez MotoE. Lo mejor es que, gracias al nuevo sistema de físicas, las diferencias entre estas categorías es más evidente que nunca. De hecho, si no eres un veterano de la saga lo más recomendable es empezar desde abajo para ir aprendiendo a controlar estas pedazo de máquinas. Si te da por empezar en MotoGP, algo que también podemos hacer en el modo Trayectoria sin necesidad de pasar por las categorías inferiores, lo más probable es que acabes besando el suelo y paseando por la agricultura la mayor parte del tiempo. El nuevo sistema de IA, bautizado como ANNA y que emplea un sistema neural que pretende imitar el comportamiento humano, nos pone las cosas muy difíciles. Se hace, más importante que nunca, tener un buen ritmo de carrera si queremos tener alguna posibilidad de

OPCIONES PARA **PERSONALIZAR** EL PADDOCK


1 **CONFIGURACIÓN MANUAL.** Podemos cambiar la suspensión, los neumáticos, la marcha, los ajustes de dirección, los frenos, el ECU...


2 **CASCO.** Podemos diseñar nuestro propio casco en varias capas y escogiendo entre una enorme oferta de pegatinas (se van desbloqueando).


3 **CONFIGURACIÓN GUIADA.** Si no dominas la mecánica puedes explicar el comportamiento de la moto y nuestro equipo hará los ajustes.



Si nunca has jugado a esta serie, las primeras carreras pueden ser muy parecidas a esta pantalla. La práctica hace el maestro, eso sí.



Los desafíos históricos, como esta contrarreloj del mítico Alex Crivillé en Jerez, desbloquean nuevas pegatinas, motos y pilotos.



El sistema de físicas está más trabajado y las diferencias entre motos se notan más que nunca.





***MotoGP 19* incluye una buena ristra de novedades y, por eso, esta edición es la más completa en la historia de la saga.**

subir al podio. Vamos, que hay que conocer los circuitos al dedillo y ser muy constantes. La oferta de modos, además, es muy extensa. Tenemos el clásico modo Trayectoria para crearnos un personaje y llevarlo a lo más alto y también nos han encantado los más de 50 retos históricos con pilotos clásicos como Biaggi o Crivillé, entre otros.

El multijugador es otro de los grandes beneficiados de esta edición. LA apuesta por servidores dedicados ha mejorado mucho la estabilidad y el retardo de las carreras online, algo que los jugadores llevaban mucho tiempo reclamando. Es, además, fundamental para soportar el campeonato de eSports de este año, que promete estar más reñido que nunca. El apartado gráfico también ha mejorado considerablemente, con unos modelos y unos circuitos mucho más realistas. El editor de cascos, además, es mucho más completo y nos permite crear diseños únicos para fardar online. La curva de aprendizaje, eso sí, no está todo lo ajustada que debería, por lo que puede resultar algo frustrante para los más novatos. Con práctica, y activando y desactivando determinadas ayudas a medida que nos vayamos sintiendo más cómodos, conseguiremos dominar las motos hasta el más mínimo detalle. También ayuda el sistema de configuración guiada, que nos permite modificar el comportamiento de nuestra moto respondiendo sencillas preguntas sobre sus puntos flacos. En definitiva, Milestone sigue cimentando una saga que va camino de convertirse en un referente del género.



Las cámaras nos permiten vivir las carreras en primera persona, reservado para los expertos o desde el exterior, ideal para novatos.



El comportamiento de la motos es más realista que en pasadas entregas, algo que también se nota en las carreras sobre mojado.

UNA PARRILLA REPLETA DE MODOS

La oferta de modos es realmente amplia. Además de estos que os destacamos también podemos disputar Grandes Premios sueltos, temporadas y, por supuesto, el multijugador, por el que Milestone ha apostado muy fuerte con servidores dedicados y un Campeonato de eSports.



DESAFÍOS HISTÓRICOS. Si te gustan los clásicos, puedes superar retos con pilotos como Crivillé, Schwantz, Rossi, Gibernau...



MOTOE. Las novedosas motos eléctricas también están presentes como en la realidad. Por ahora sólo en cinco circuitos.



MODO TRAYECTORIA. La estrella absoluta del juego es este modo en el que creamos nuestro piloto y lo llevamos a la gloria.

VALORACIÓN

LO MEJOR

Amplia oferta de modos. Diferencias notables entre disciplinas. Buen control y físicas.

LO PEOR

La banda sonora es muy insulsa y el doblaje escaso. Curva de aprendizaje mal equilibrada.

Te gustará + que... MOTOGP 18

Y + que... RIDE 3

83 GRÁFICOS La mejora es evidente, pero la iluminación no convence. Buenos modelos.

80 SONIDO El ruido de las motos ha mejorado, peor la banda sonora es muy floja.

77 DIVERSIÓN Las físicas y la IA consiguen picarnos, pero es demasiado exigente.

85 DURACIÓN La oferta de modos es extensa y el multijugador lo alarga aún más.

NOTA 82 Milestone sigue mejorando su fórmula con novedades que convierten a *MotoGP 19* lo mejor sobre dos ruedas en PS4.



18

Género: **MMORPG**

Desarrollador: **BETHESDA**

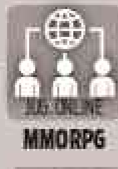
Editor: **BETHESDA**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio DLC: **39,95 €**

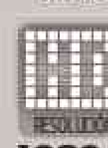
Standard Edition: **59,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **MMORPG**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.elderscrollsonline.com



Los dragones son los protagonistas de esta expansión de *TESO*. Menos mal que podrás luchar junto a otros jugadores.

DRAGONES Y **MAZMORRAS** PARA COMPARTIR

TESO Elsweyr

The Elder Scrolls Online sigue creciendo con una expansión en la que khajiitas, dragones y nigromantes comparten protagonismo.

Tras unos inicios bastante dubitativos debido a su modelo de negocio inicial, *The Elder Scrolls Online* ya lleva mucho tiempo consolidandose como uno de los mejores MMORPG de PS4 a golpe de buenas expansiones, que suelen otorgarnos un nuevo arco argumental, una nueva región de Tamriel para explorar y unas 30 horas de aventuras que saben mejor en compañía.

Y *TESO Elsweyr* no es una excepción. De hecho, ofrece eso y mucho más, ya que incorpora una nueva y atractiva clase (los nigromantes) y, sobre todo, introduce en nuestras aventuras un nuevo factor. Uno muy grande y alado: ¡dragones! La amenazadora presencia de estos bicharracos nos remite inevitablemente a *Skyrim*, aunque hemos de decir que, a nivel argumental, nos parece de las entregas más flojas (incluso para tratarse de un MMORPG). *Elsweyr* nos invita a sumergirnos en la tierra de los khajiitas (ya sabéis, la raza felina de *TES*), con sus praderas, sus plantaciones de azúcar lunar, sus abrasadores desiertos, sus ciudades palaciegas y, por supuesto, sus mazmorras.

Junto a nuestros aliados Abnur Tharn y Sir Cadwell, deberemos hacer frente a una terrible amenaza en una trama que, aunque tiene sus giros, nunca llegó a entusiarmarnos. Para disfrutarla, podemos



LA **AVENTURA,** MEJOR EN COMPAÑÍA

The Elder Scrolls es sinónimo de aventuras y rol con mayúsculas, pero si le añadimos la "o" de Online significa que podremos compartirlas con otros jugadores. Es lo más divertido y, a veces, incluso necesario.



1 CREA TU PERSONAJE de cero eligiendo su clase, raza, sexo, atributos físicos, etc. con su completo editor. Si ya has jugado a *TESO*, puedes importarlo.



2 COMO BUEN *TES*, con sólo pulsar un botón (en este caso abajo en la cruceta) podremos alternar entre vista subjetiva o en primera persona. Cuestión de gustos.



3 SIENDO UN MMORPG coincidiremos con otros jugadores. Es lo más divertido y además habrá misiones (las trials) que sólo lograremos terminarlas en grupo.



■ Si ya tienes *TESO*, puedes comprar sólo la expansión *Elsweyr* por 39,95 euros en PS Store. ¡Pero tienes que tener el juego base!



■ Si no lo tienes, puedes hacerte con la Standard Edition por 59,95 euros, que viene con *TESO* y los capítulos *Morrowind* y *Summerset*.







¿Merece la pena *Elsweyr*? Si llegaste hasta aquí, sin duda. Pero no es la mejor entrega para iniciarse en TESO.

importar nuestro personaje si ya somos veteranos de *TESO* o crearnos uno nuevo; o bien empezar desde cero si somos novatos en estas lides. Si tenemos cierta experiencia en *TESO*, sí recomendamos probar de primeras la nueva clase que introduce *Elsweyr*: los nigromantes, expertos en las artes oscuras capaces tanto de empuñar guadañas mágicas como de invocar criaturas como esqueletos para que nos echen una mano en nuestros combates, entre otros espectaculares hechizos.

Porque el reto que nos avecina es mayúsculo, no tanto en la historia principal (que nos ha durado menos de lo que esperábamos) como en las misiones secundarias, mazmorras y encuentros con dragones co los que nos toparemos por el camino. Y eso por no hablar de las trials, que nos exigirán lo mejor de nosotros mismos y formar grupos de 12 jugadores para poder afrontarlas con garantias. Gráficamente nos encontramos con un despliegue similar al de las anteriores expansiones de *TESO*. Un apartado gráfico bastante cumplidor teniendo en cuenta la envergadura del título, aunque dista mucho de impresionar e incluso diríamos que ya se está quedando un tanto desfasado (y vimos algunos "bugs"). Sí nos ha gustado más la banda sonora, más cercana a las partituras del maestro Jeremy Soule, autor de las BSO de *Morrowind, Oblivion* y *Skyrim*. Pero la gran desventaja de *TESO* sigue siendo la barrera idiomática y *Elsweyr* sigue en inglés, lo que de entrada ya echa para atrás a no pocos jugadores. ¿Merece la pena entonces? Pues si te has jugado los anteriores, sí. Pero si eres novato en *TESO*, nosotros no empezaríamos por esta entrega.



■ Usar ganzúas para abrir ciertas puertas con minijuego es un clásico de esta saga. Obviamente, hay varios grados de dificultad.



■ Uno de las mayores pegas que le podemos poner a *TESO* es que sigue llegándonos con textos en inglés. Una barrera para muchos.

» NOVEDADES PARA MANTENER EL INTERÉS

Elsweyr es la tercera expansión "grande" que recibe *TESO* tras *Morrowind* y *Summerset*. Todas ellas incluyen un trama principal de unas 30 horas, una nueva provincia para explorar y multitud de mazmorras y misiones para un jugador o para disfrutarlas en compañía. Pero *Elsweyr* trae sorpresas:



¡DRAGONES! Estas enormes y aladas criaturas están más de moda que nunca. Derrotarlos será una toda una proeza.



NIGROMANTE es una nueva clase que nos trae *Elsweyr*. Expertos en artes oscuras con infinidad de hechizos y armas mágicas.



ELSWEYR es la nueva zona a explorar. Hogar de los khajiitas, su paisaje es muy distinto a las cumbres nevadas de Skyrim.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los dragones dan mucho juego y la nueva clase, el nigromante, también.

» LO PEOR

Sigue en inglés, su trama principal flojea y gráficamente se está quedando desfasado.

Te gustará que... TES V: SKYRIM



Te gustará que... TESO: MORROWIND



80	**» GRÁFICOS** Cumplen aunque se están quedando algo desfasados. Y hemos visto bugs.
85	**» SONIDO** La banda sonora está más cerca de las creaciones de Jeremy Soule.
82	**» DIVERSIÓN** Un *TESO* en toda regla, aunque la historia principal acaba flojeando.
87	**» DURACIÓN** Unas 25-30 horas para ver todo lo principal, aunque hay más cosas.
NOTA 84	Una expansión con añadidos interesantes pero que descuida un poco la trama principal. Y sigue estando en inglés...







Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **ID SOFTWARE/ AVALANCHE**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Collectors Ed: **129,95 €**

Jugadores: **1** | Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **CASTELLANO**









Blu-ray: **SÍ** | Resolución: **1080 P**

https://bethesda.net/es/game/rage2



Rage 2 nos ofrece un mundo abierto postapocalíptico con unos tiroteos realmente brutales.

ENVOLTORIO ANODINO PARA UNA GRAN **JUGABILIDAD**

Rage 2

Lo nuevo de id Software es la prueba viviente de que no basta con crear una gran jugabilidad. También hace falta que el envoltorio tenga sentido.

Cuando se anunció esta secuela, la sorpresa fue mayúscula. Pocos tenían fe en que fuese un éxito. Sin embargo, tras jugar una demo nos dejó un gran sabor de boca y con ganas de más. Ahora que lo hemos destripado por completo tras más de 30 horas, tenemos sentimientos encontrados.

El argumento es totalmente olvidable. De hecho, nos ha costado recordar de qué iba al escribir estas líneas. Que si unos malos malísimos, que si varias facciones también de malos, que si tres tipos que nos ayudan en distintas áreas para acabar con el villano de turno. Algo similar podríamos decir del universo en sí. Los malos, una especie de punkis del desierto y rednecks postapocalípticos no dejan huella en ningún momento. La santísima trinidad de fiascos en *Rage 2* se completa con el elemento más importante y dañino: su mundo abierto. Los escenarios son tan grandes como vacíos y faltos de vida. Lo peor es que el diseño de niveles en ningún momento invita a explorar ni aprovechar la orografía en nuestro beneficio. Uno de los mapeados menos inspirados que hemos visto en mucho tiempo. Es cierto que hay variedad de ambientaciones y que cuenta con varias ciudades, pero nunca llegan a tener su propia esencia ni un trasfondo que nos sumerja en el mundo al que pertenecen. El uso de vehículos está muy desaprovechado. Hay algunas

EL MISMO **POSTAPOCALIPSIS** DE TODA LA VIDA



1 **ARGUMENTO.** Tras terminarlo al 100% la sensación es que la historia es de lo más soso que hemos visto en años. Se la podrían haber ahorrado.



2 **DISPAROS.** El punto fuerte de la experiencia. Mezclan la contundencia y la rapidez de *Doom* con poderes sobrenaturales realmente bestiales.



3 **CONDUCCIÓN.** Podemos pilotar vehículos terrestres como motos y coches e incluso una especie de helicóptero futurista bastante chulo.



■ Las batallas con vehículos tienen su gracia, pero, curiosamente, estaban mejor resueltas en *Mad Max*, también de Avalanche.

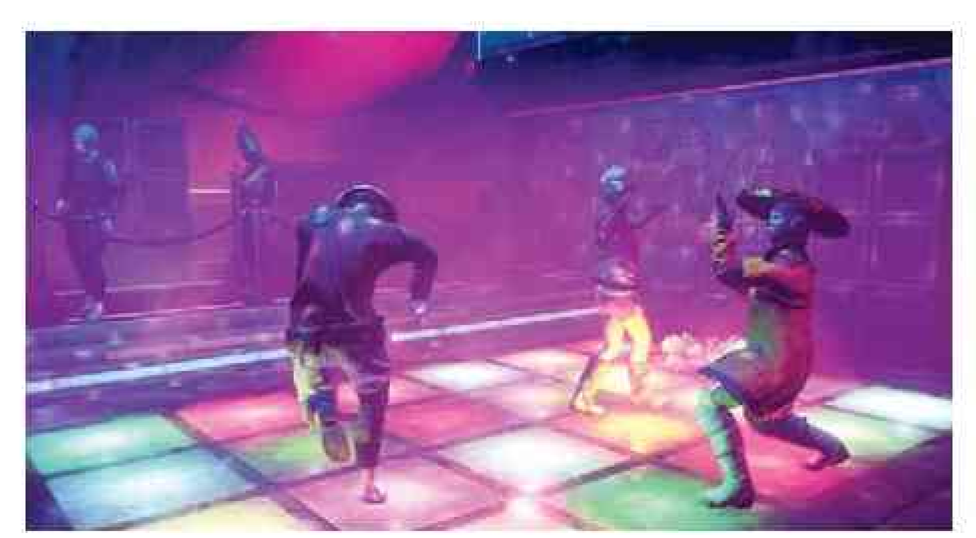


■ El espectáculo de efectos de partículas es constante. Como los tiroteos son frenéticos, además, cuesta no quedarse embobado.



■ El wingstick, un bumerán letal, es una de nuestras armas favoritas, aunque ojito con la escopeta.

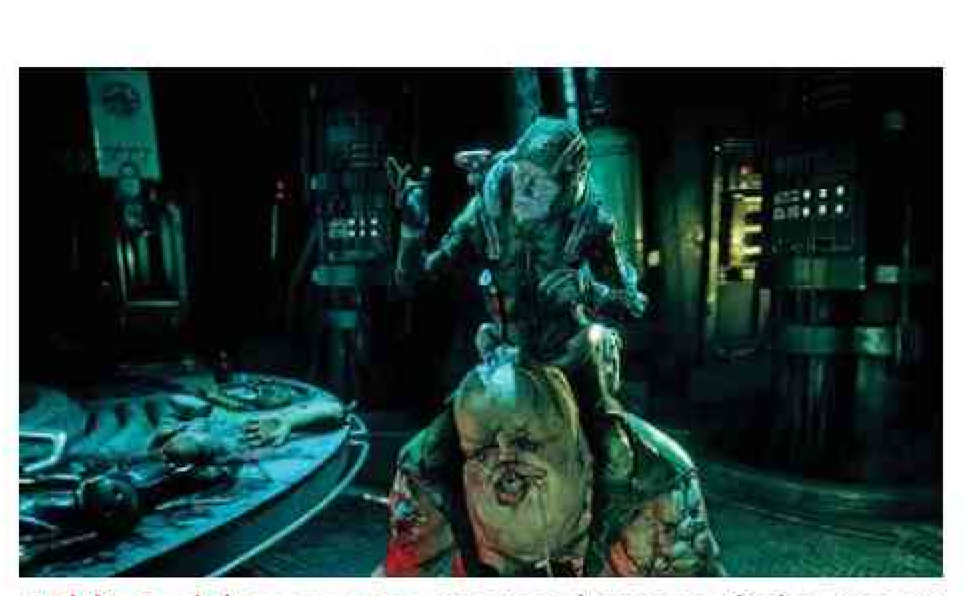




Los tiroteos de *Rage 2* son excelentes, pero un argumento soso y un mundo abierto desaprovechado lo arruinan.

carreras y enfrentamientos contra convoyes que resultan interesantes, pero no están hilados con ninguna misión sino que van pululando por los escenarios y nos topamos con ellos sin más. En cuanto al apartado técnico, es cuestión de gustos. El aspecto de las texturas y de algunos modelos es bastante flojo, pero el sacrificio tiene un motivo: ofrecer una buena tasa de frames que, además, se mantenga estable la mayor parte del tiempo.

Los tiroteos son el punto fuerte de esta nueva entrega. El arsenal tiene algunas armas muy originales, como la pistola de dardos gravitatorios, que nos permite disparar a nuestros enemigos varios dardos para luego señalar un punto del escenario hasta el que queremos que salgan disparados. Las habilidades sobrenaturales de nuestro héroe tampoco se quedan atrás. Nuestra favorita es el vapuleo, un salto con puñetazo en el suelo que lanza por los aires a nuestros rivales. La combinación de las distintas armas y habilidades logra que los tiroteos lleguen a alcanzar momentos de creatividad al estilo de *Dishonored 2* o *Prey*. Esa libertad jugable que nos permite afrontar los combates de distintas formas es, sin duda, lo mejor del juego, junto con lo frenético de las batallas y una evolución del personaje que siempre nos invita a seguir jugando. Curiosamente, todo esto funciona incluso mejor en los escenarios más pasilleros. Si hubiesen dejado a un lado el mundo abierto y se hubiesen currado un diseño de niveles al estilo de *DOOM*, estaríamos ante un juego sobresaliente.



■ El diseño de los personajes, en especial nuestros aliados, tiene su gracia, pero el argumento es tan flojo que no les cogemos cariño.



■ Hay varias facciones deambulando por los escenarios. Aunque nosotros vamos a por todas, ellas también se pelean por su cuenta.

» LOS **PODERES** DE UN AUTÉNTICO **RANGER**

Chuck Norris iba de Ranger por la vida y lo único que podía hacer era repartir unas cuantas patadas. Nuestro héroe, sin embargo, cuenta con habilidades sobrenaturales que obtiene de las arcas repartidas por el escenario. Funcionan con nanotritos o algo así, pero... ¿a quién le importa el cómo?



BARRERA. Pues eso, un muro de energía que nos protege de los proyectiles rivales y que puede hasta desintegrarles si lo tocan.



VÓRTICE. Crea un agujero gravitatorio que atrae a los enemigos y los deja juntitos para que los volemos por los aires.



DESPEDAZAR. Una especia de golpe de fuerza jedi que hace lo que promete. Sí, eso son trozos de carne y órganos volando.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Absolutamente todo lo que rodea a los tiroteos y nuestros poderes sobrenaturales.

» LO PEOR

La historia es insulsa. Los vehículos están desaprovechados. El diseño de niveles.

Te gustará ⊖ que... DISHONORED 2



Y ⊖ que... FAR CRY 5



80	**» GRÁFICOS** Algunos elementos tienen un gran detalle, pero las texturas flojean.
83	**» SONIDO** Efectos satisfactorios y voces de nivel, pero banda sonora regulera.
78	**» DIVERSIÓN** Durante los tiroteos todo es genial, pero lo demás baja mucho el nivel.
80	**» DURACIÓN** 15 horas para completarlo a ritmo normal y hasta 30 para el 100%.
NOTA 78	La jugabilidad durante los tiroteos es excelente, pero la historia y los elementos sandbox le restan muchos enteros.

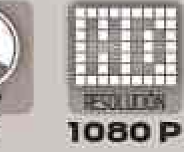


3

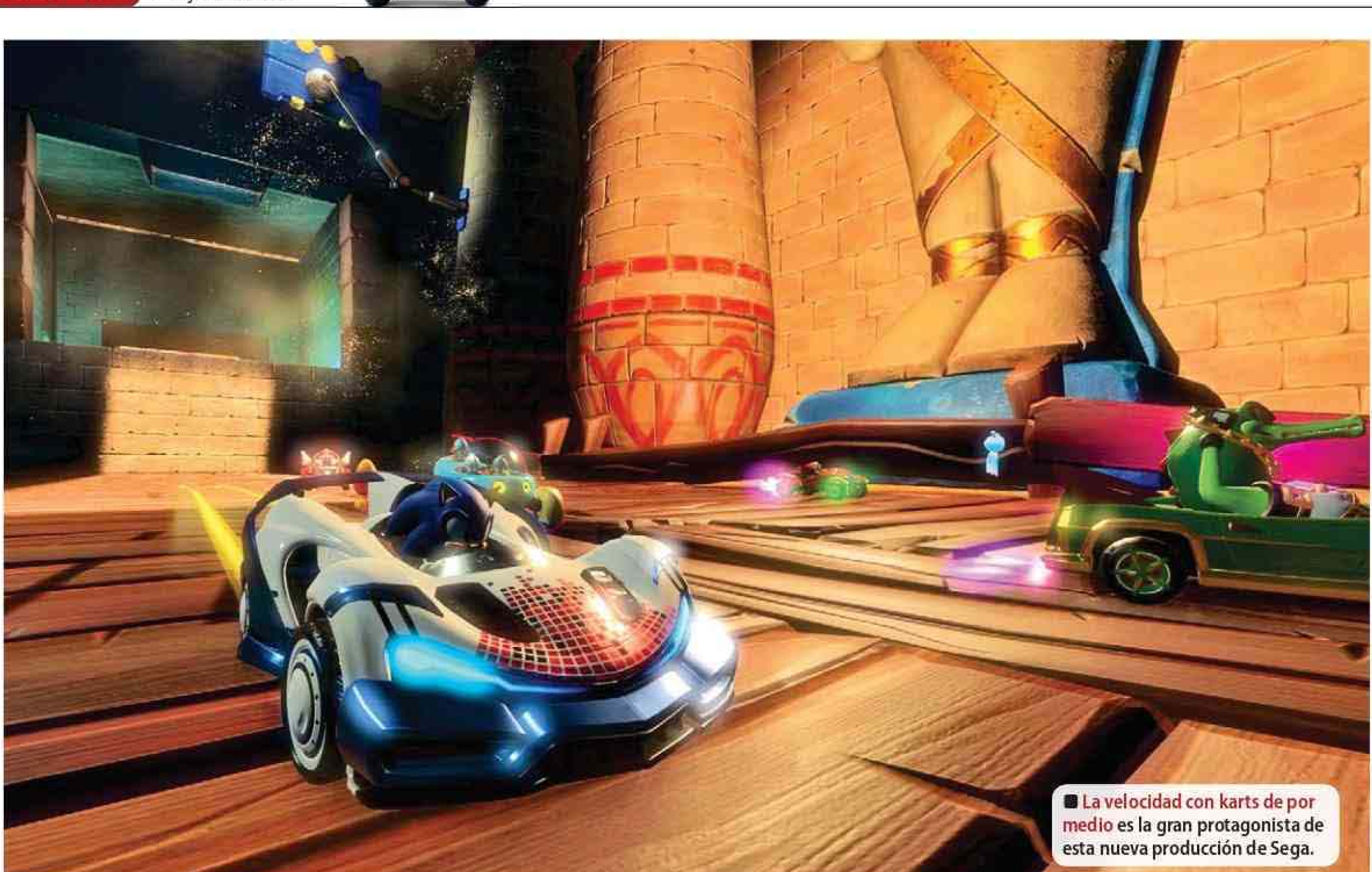
Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**



JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 2-12


TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://www.sonicthehedgehog.com/teamsonicracing



La velocidad con karts de por medio es la gran protagonista de esta nueva producción de Sega.

VELOCIDAD ARCADE **EN COMPAÑÍA DE SONIC**

Team Sonic Racing

Nuestro querido erizo azul abandona momentáneamente las plataformas para protagonizar un fantástico arcade de karts.

Sonic ha demostrado desde hace ya bastante tiempo que es un personaje capaz de afrontar otros retos que van más allá de las aventuras plataformeras. Y una de sus grandes especialidades es pilotar karts junto a sus amigos, algo que ha vuelto a dejar patente en esta destacada producción.

La velocidad y el espíritu arcade son los ingredientes fundamentales que se dan cita en *Team Sonic Racing*. Un título muy completo, divertido y, también, apto para todo tipo de públicos, ya sean amantes de los títulos de conducción, fans de la mascota de Sega o adictos a los juegos de claro enfoque multijugador. Eso es, porque si bien estamos ante un juego que puede ser disfrutado (y mucho) jugando en solitario, sin duda da lo mejor de sí cuando competimos con nuestros amigos o con usuarios de todo el mundo gracias a su modo online. Pero vayamos por partes. De entrada, la gracia de este título de karts tiene que ver con el hecho de que siempre corremos en equipo, el cual está formado por tres integrantes. Y gracias a eso nos podemos beneficiar de diferentes maneras, ya sea compartiendo objetos especiales durante las carreras, activando acciones conjuntas como el megaturbo, etc. Una característica que añade un interés especial a las pruebas, dotándolas de paso de cierto grado de originalidad. ¿Y qué personajes forman parte de la plantilla? Pues hay hasta 15 diferentes, desde tipos tan queridos como Sonic, Knuckles o Blaze a otros menos cono-



CARRERAS Y DESAFÍOS **PARA TODOS LOS GUSTOS**



① **EL MODO AVENTURA** nos permite ir visitando diferentes mundos y afrontar retos bastante variados: carreras, supervivencia...



② **EN MODO LOCAL** hasta cuatro jugadores a pantalla dividida pueden enfrentarse en modos tan distintos como Gran Premio, Exhibición, etc.



③ **SI NOS DECANTAMOS POR JUGAR ONLINE** descubriremos una modalidad que transcurre de manera fluida y ofrece muchas posibilidades.



15 personajes distintos con sus respectivas características y karts nos están esperando: Sonic, Tails, Amy, los entrañables Chaos...



La variedad de circuitos en los que es posible competir es increíble, recorridos que gozan de una gran calidad gráfica.



Los objetos que vamos recogiendo durante las pruebas son fundamentales para ganar.





Las cotas de diversión que se llegan a alcanzar en este arcade de karts son muy altas, sobre todo en multijugador.

cidos como Vector, Omega o Zavok. Un conjunto de pilotos muy variado y que ha sido dotado de sus propias características y karts... coches que además son totalmente personalizables.

El desarrollo de cada carrera es realmente vertiginoso, competido y divertido. Y eso se debe, por un lado, a la posibilidad de utilizar diferentes objetos aleatorios (Wisps) que andan repartidos por los circuitos y que nos permiten molestar a nuestros rivales. También es posible derrapar en las curvas y realizar ciertas acrobacias en los saltos que nos reportan turbos adicionales, así como tomar diferentes rutas en ciertas partes de cada trazado. Todas estas maniobras pueden ser efectuadas de manera muy sencilla gracias su sensacional sistema de control, siendo una auténtica delicia pilotar cada uno de los karts. Como decíamos antes, el título puede ser disfrutado plenamente jugando en solitario, pudiendo adentrarnos en el entretenido modo Aventura. Pero las cotas más altas de diversión se alcanzan cuando decidimos jugar acompañados en alguna de las cuantiosas modalidades multijugador que incluye esta producción, ya sea jugando a pantalla dividida con otros tres amigos o con hasta once en modo online. Un cúmulo de virtudes al que se suma su colorido apartado gráfico, que nos permite contemplar circuitos cargados hasta los topes de detalles, personajes muy bien concebidos y una sensación de velocidad magnífica. Por ello, *Team Sonic Racing* es un más que notable arcade de velocidad.



Las flechas rosas que están diseminadas por los trazados nos proporcionan turbos instantáneos que no debemos desperdiciar.



Personalizar los karts es una tarea muy entretenida, pudiendo variar aspectos estéticos y también otros ligados a su rendimiento.

» UN EQUIPO DEL TODO IMBATIBLE

Una de las notas distintivas que ostenta este arcade de karts en comparación con otros títulos similares tiene que ver con el hecho de tener que formar un equipo de tres integrantes. ¿Y para qué? Pues para competir codo con codo con nuestros aliados y obtener ventajas muy interesantes.



SEGUIR LA ESTELA de alguno de nuestros aliados nos permite adquirir más velocidad y, al cabo del tiempo, un turbo adicional.



COMPARTIR ALGUNOS OBJETOS que vamos obteniendo durante las pruebas resulta muy útil en ciertas ocasiones.



ACTIVAR EL MEGATURBO requiere del esfuerzo conjunto y, una vez habilitado, ¡los rivales nos verán pasar como rayos!

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Buen plantel de personajes y modos de juego. Gráficos excelentes. Muy rejugable.

» LO PEOR
Echamos en falta personajes ajenos al universo de Sonic. En solitario pierde gracia.

Te gustará + que... NICKELODEON K. RACERS



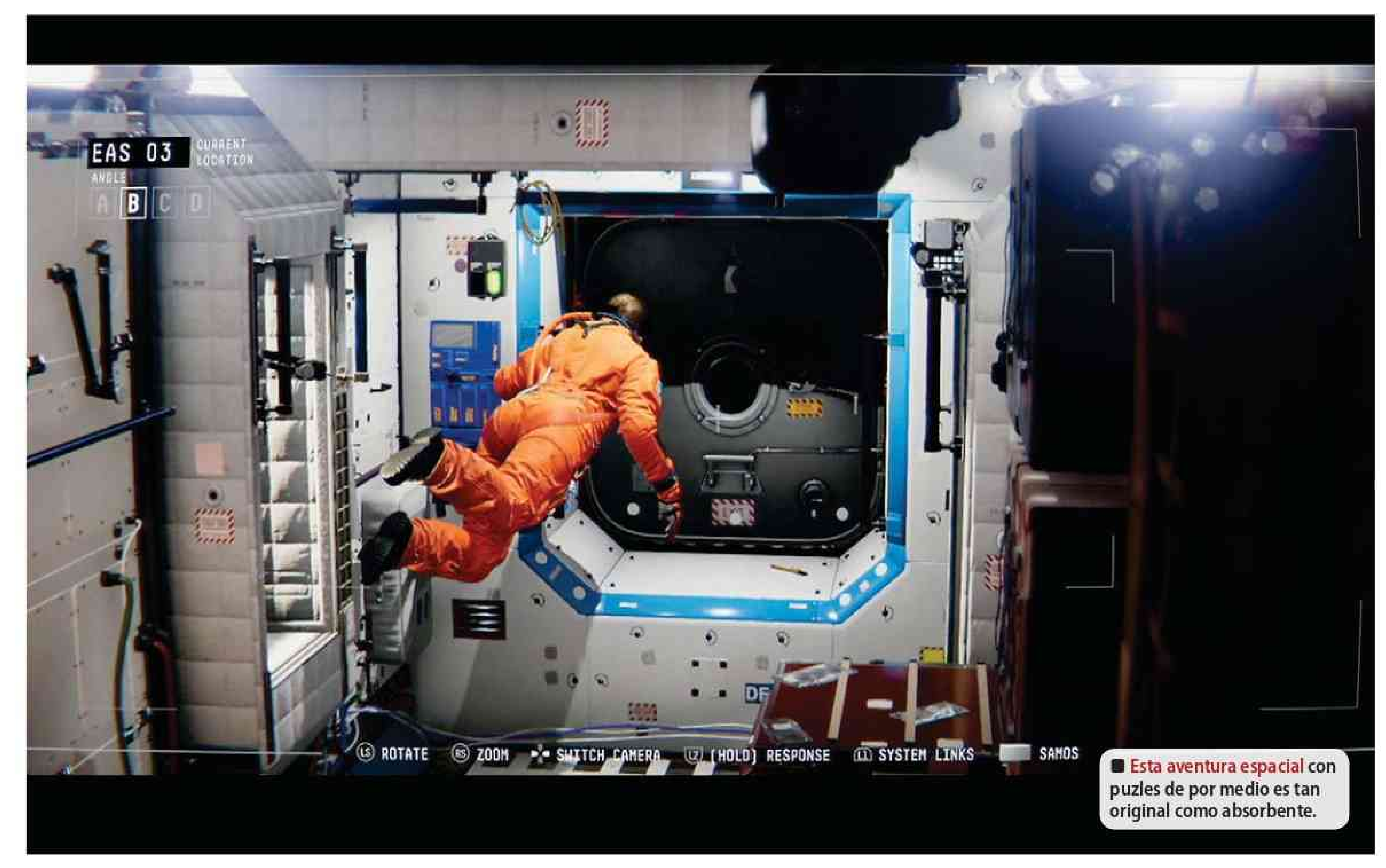
Te gustará − que... TRACKMANIA TURBO



83	**» GRÁFICOS** Muy llamativos, fluidos y dotados de una gran simpatía.
84	**» SONIDO** Agradables y pegadizas melodías y buenos efectos. Voces en castellano.
85	**» DIVERSIÓN** Un gran arcade de karts que gana enteros jugando en compañía.
87	**» DURACIÓN** A poco que exprimáis los modos multijugador, es muy rejugable.
NOTA 84	Sonic regresa al mundo de los karts con un título muy entretenido, especialmente si jugamos acompañados.







Esta aventura espacial con puzles de por medio es tan original como absorbente.

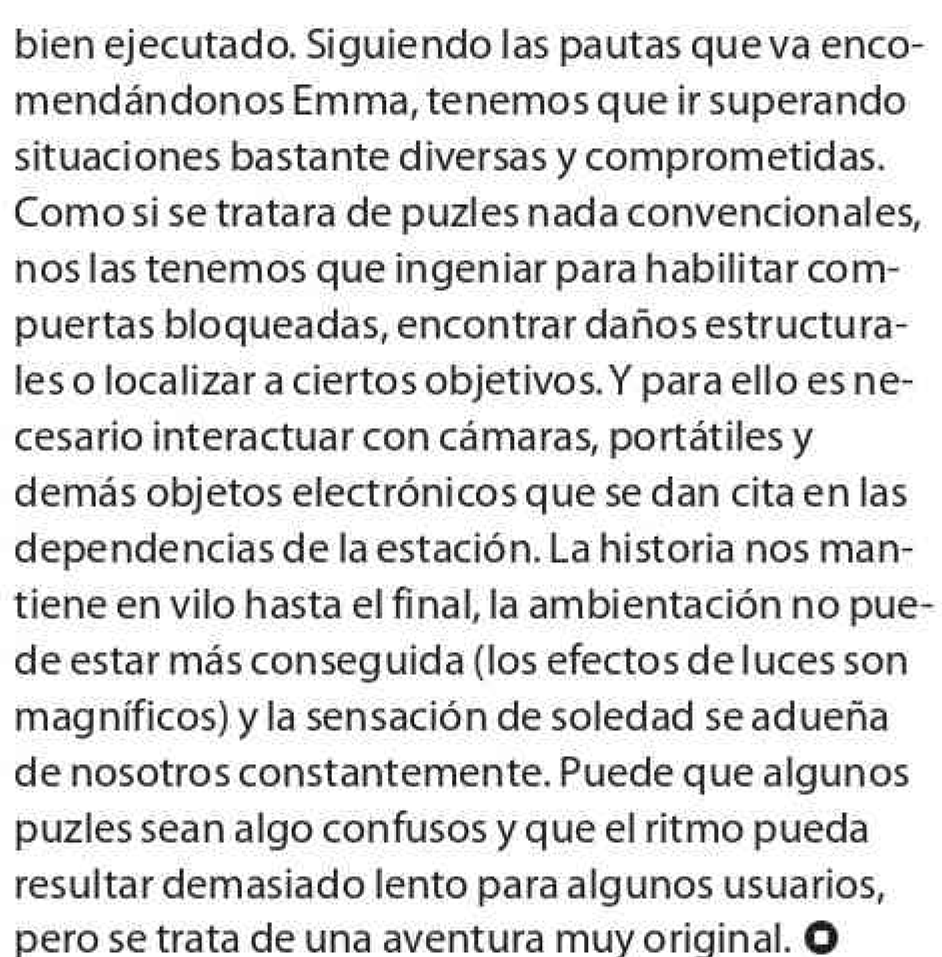
UNA **ODISEA ESPACIAL** APASIONANTE

Observation

Ciencia ficción y misterio se funden de forma magistral en una sobrecogedora aventura que nos obsequia con una de las mejores narrativas del momento.

Imaginad que os despertáis en el interior de una estación espacial situada en la órbita terrestre... y que, por algún motivo que desconocéis, ésta ha sido casi totalmente destruida. Pues así es como arranca esta brillante producción en formato digital que, durante las cinco o seis horas que dura, es capaz de mantenernos en tensión.

La doctora Emma Fisher es la ¿única? superviviente que queda en el interior de dicha estación pero, a pesar de eso, ella no es la protagonista. O, al menos, no es el personaje al que controlamos. En su lugar tomamos el control de S.A.M, una inteligencia artificial un tanto desvirtuada que debe hacer todo lo posible por ayudar a dicha doctora. Un planteamiento jugable tan arriesgado y ambicioso como plausible que, encima, ha sido muy bien ejecutado. Siguiendo las pautas que va encomendándonos Emma, tenemos que ir superando situaciones bastante diversas y comprometidas. Como si se tratara de puzles nada convencionales, nos las tenemos que ingeniar para habilitar compuertas bloqueadas, encontrar daños estructurales o localizar a ciertos objetivos. Y para ello es necesario interactuar con cámaras, portátiles y demás objetos electrónicos que se dan cita en las dependencias de la estación. La historia nos mantiene en vilo hasta el final, la ambientación no puede estar más conseguida (los efectos de luces son magníficos) y la sensación de soledad se adueña de nosotros constantemente. Puede que algunos puzles sean algo confusos y que el ritmo pueda resultar demasiado lento para algunos usuarios, pero se trata de una aventura muy original.





En ocasiones debemos abandonar la estación para efectuar ciertas tareas que tienen lugar en el exterior.



La excepcional sensación de soledad que transmite el juego sólo es comparable a su maravillosa ambientación.

UNA **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** EN APUROS



1. **LAS DECENAS DE CÁMARAS** nos permiten visualizar el interior de todas las estancias que forman parte de la enorme estación espacial.
2. **EL MAPA DE LA ESTACIÓN** es una herramienta bastante útil y a través de ella podemos acceder rápidamente a cualquier parte.
3. **ESTABLECER VÍNCULOS** con ordenadores portátiles, controladoras de compuertas y demás elementos electrónicos resulta fundamental.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Lo original de su planteamiento. La trama no puede ser más absorbente y brillante.

» LO PEOR
La resolución de algunos puzles es algo confusa. Su ritmo es (¿demasiado?) pausado.

81	**» GRÁFICOS** Las imágenes no le hacen justicia. La ambientación es sobresaliente.
80	**» SONIDO** Buenas voces en inglés (textos en castellano) y sobria banda sonora.
84	**» DIVERSIÓN** Su concepto es muy original y la historia atrapa desde el comienzo.
74	**» DURACIÓN** Corto pero intenso: unas 5 o 6 horas. Pero no es muy rejugable.
NOTA 80	Una obra de ciencia ficción muy original en su desarrollo que ha sido aderezada por una narrativa excepcional.



Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **CLAP HANZ**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES **1** | JUG ONLINE **NO** | TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO** | BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

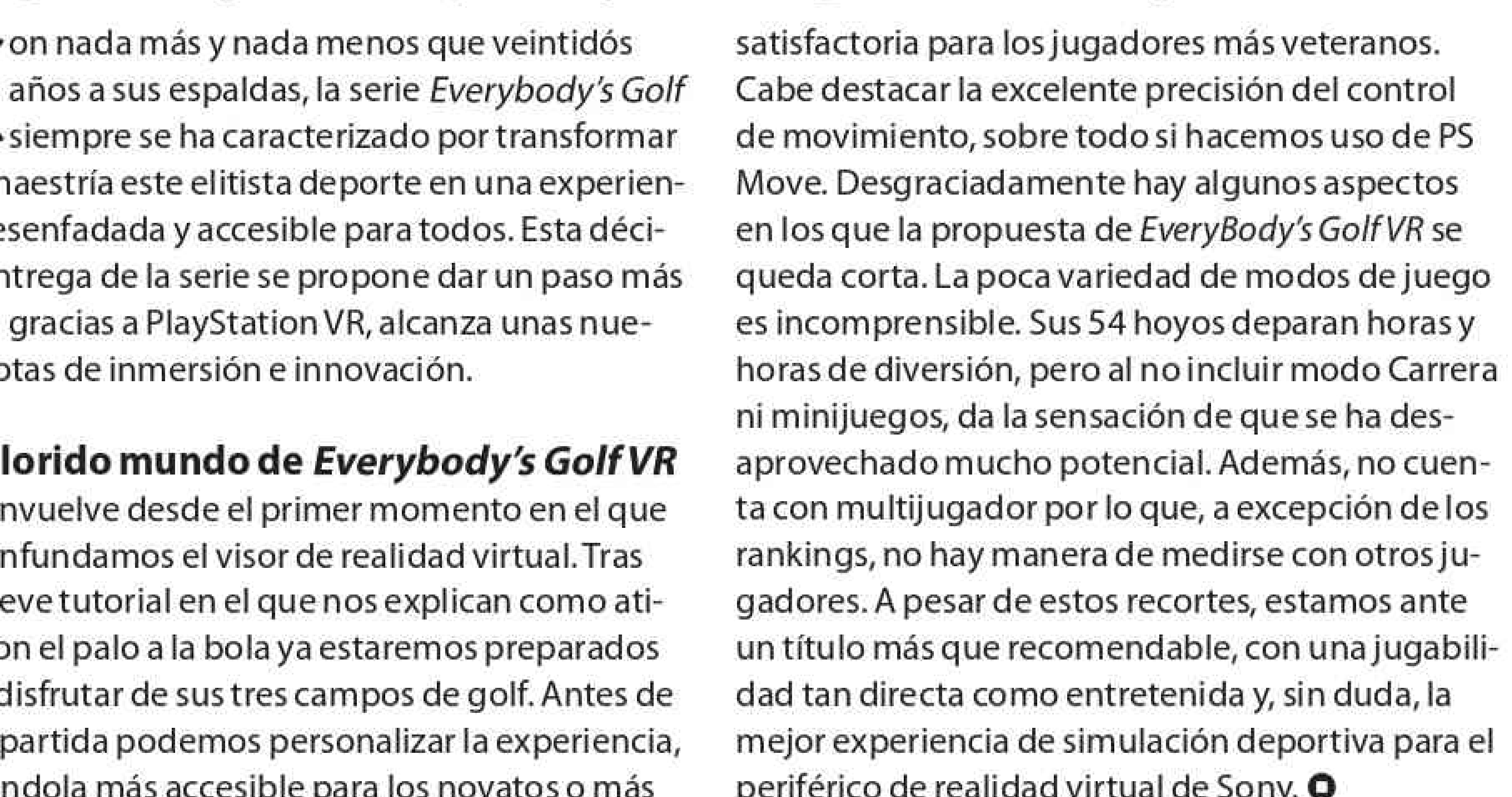
www.playstation.com/es-es/games/everybodys-golf-vr-ps4

EXCLUSIVO PlayStation.VR


Los tres campos de golf que ofrece el título son tan grandes como preciosistas.

EL GOLF MÁS **DIVERTIDO** Y AHORA... EL MÁS **INMERSIVO**

Everybody's Golf VR



La mítica franquicia de golf japonesa se pasa a la realidad virtual, ganando en jugabilidad y realismo, pero dejándose algo de contenido por el camino.

Con nada más y nada menos que veintidós años a sus espaldas, la serie *Everybody's Golf* siempre se ha caracterizado por transformar con maestría este elitista deporte en una experiencia desenfadada y accesible para todos. Esta décima entrega de la serie se propone dar un paso más allá y, gracias a PlayStation VR, alcanza unas nuevas cotas de inmersión e innovación.

El colorido mundo de *Everybody's Golf VR* nos envuelve desde el primer momento en el que nos enfundamos el visor de realidad virtual. Tras un breve tutorial en el que nos explican como atinar con el palo a la bola ya estaremos preparados para disfrutar de sus tres campos de golf. Antes de cada partida podemos personalizar la experiencia, haciéndola más accesible para los novatos o más satisfactoria para los jugadores más veteranos. Cabe destacar la excelente precisión del control de movimiento, sobre todo si hacemos uso de PS Move. Desgraciadamente hay algunos aspectos en los que la propuesta de *EveryBody's Golf VR* se queda corta. La poca variedad de modos de juego es incomprensible. Sus 54 hoyos deparan horas y horas de diversión, pero al no incluir modo Carrera ni minijuegos, da la sensación de que se ha desaprovechado mucho potencial. Además, no cuenta con multijugador por lo que, a excepción de los rankings, no hay manera de medirse con otros jugadores. A pesar de estos recortes, estamos ante un título más que recomendable, con una jugabilidad tan directa como entretenida y, sin duda, la mejor experiencia de simulación deportiva para el periférico de realidad virtual de Sony.


El equilibrio entre arcade y simulador es el ideal para contentar a todo tipo de jugador.


Si acercamos el PS Move a nuestra cara podremos acceder a numerosas opciones de manera sencilla.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La inmersión y el control de movimiento están realmente conseguidos.

» LO PEOR
La ausencia de multijugador, tanto online como local, y la poca variedad de modos.

80	**» GRÁFICOS** La colorista y sencilla estética de la franquicia luce genial en VR.
75	**» SONIDO** Las melodías son agradables y el doblaje a español es correcto.
85	**» DIVERSIÓN** Su excelente control y accesibilidad garantizan diversión a raudales.
75	**» DURACIÓN** Aún con sus 54 hoyos, se queda corto en cuanto a modos de juego.
NOTA 79	*Everybody's Golf VR* es un juego imprescindible para los amantes de este deporte y la experiencia deportiva más inmersiva de VR.

» TODO **DEPORTISTA** TIENE SUS **RITUALES**


① **PRACTICA.** Aprovecha el campo de entrenamiento para familiarizarte con el control y los diferentes sets de palos que ofrece el título.


② **MEJORA.** A medida que bates tus propios récords y evolucionas como golfista, irás desbloqueando todo tipo de contenido.


③ **RELÁJATE.** Porque en la vida no todo va a ser dar palazos, aprovecha los descansos con tu caddie para deleitarte con la belleza natural del entorno.





16

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **VBLANK**
Editor: **VBLANK**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99€**

JUGADORES: 1
JUG. ONLINE: -
TEXTOS: INGLÉS
VOCES: -
BLU-RAY: NO
RESOLUCIÓN: 1080 P

http://www.vblank.com/Shake-downHawaii



■ Locura "sandbox" de claro planteamiento retro es lo que nos depara esta divertida aventura.

UNA **AVENTURA "SANDBOX"** DE 16 BITS

Shakedown Hawaii

Hawái acoge una de las aventuras de acción 2D más llamativas, alocadas y excitantes de cuantas han aparecido en la escena indie en esta temporada.



La paradisíaca isla de Hawái nos brinda una de las aventuras de acción de mundo abierto y esencia 2D más excitantes, atractivas y entretenidas de cuantas se han dejado ver en los últimos tiempos. *Shakedown Hawaii* demuestra una vez más que la escena indie está en plena forma.

Asumiendo el papel principal de un empresario carcamal así como de otros dos personajes controlables más (su hijo y un hitman), tenemos que recuperar el control de Hawái. Y eso pasa por adueñarnos ya no sólo de sus calles, sino también de todo tipo de negocios y trapicheos. La aventura ha sido planteada a modo de "sandbox" de jugabilidad en 2D, emulando tanto la estética como la disposición jugable de los títulos clásicos de 16 bits. La buena noticia es que su desarrollo resulta tan divertido como alocado, siendo necesario tomar partido en más de 125 misiones principales bastante variadas, aunque algo cortas. Prender fuego a ciertas instalaciones, acabar a tiros con bandas rivales, robar furgonetas concretas o extorsionar a los dueños de las tiendas son nuestro pan de cada día. Lejos de resultar "serio", el sentido del humor y el desparpajo adquieren un gran protagonismo, hecho que le sienta muy bien al título en su conjunto. Absurdos minijuegos, una amplísma gama de vehículos que podemos pilotar, un surtido de armas equipables más que generoso y decenas de tareas secundarias que llevar a cabo terminan conformando una jugabilidad muy variada y sólida. *Shakedown Hawaii* es un sandbox de carácter 2D ante todo divertido, y además atesora un apartado audiovisual bastante llamativo.



■ Podemos pilotar de todo, desde camiones de bomberos a deportivos, motos o incluso lanchas.



■ La policía no dudará en perseguirnos cuando nos pasemos de la raya. Su agresividad es tremenda.

UNA ISLA REPLETA DE **"OPORTUNIDADES"**



① **LOS NEGOCIOS SUCIOS** están a la orden del día. Para hacernos con el control de Hawái tenemos que meternos en todo tipo de trapicheos.



② **ADQUIRIR CENTENARES DE BIENES INMOBILIARIOS** nos llevará mucho tiempo... y dinero. Pero cada uno de ellos nos reporta beneficios.



③ **PARA COMPLETAR MUCHAS MISIONES** es necesario efectuar atracos, destruir propiedades y bienes ajenos, amedrentar a ciertos tipos...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Multitud de misiones que cumplir. Estética 16 bits muy sugerente. Divertidos minijuegos.

» LO PEOR
Algunos de los objetivos a realizar son demasiado simples. Los textos están en inglés.

84	**» GRÁFICOS** Notable recreación visual en plan 16 bits. Divertidas animaciones.
83	**» SONIDO** Magnífica banda sonora de corte "chiptune". Efectos contundentes.
85	**» DIVERSIÓN** Elevados niveles de acción y humor garantizados. Curiosos minijuegos.
81	**» DURACIÓN** Seis horas de campaña más multitud de tareas secundarias.
NOTA 83	El planteamiento "sandbox" de jugabilidad 2D que nos ofrece esta aventura resulta tan alocado como excitante.




Atesora la belleza del comienzo de la aventura. En menos que canta un gallo, todo se vuelve más... hostil.

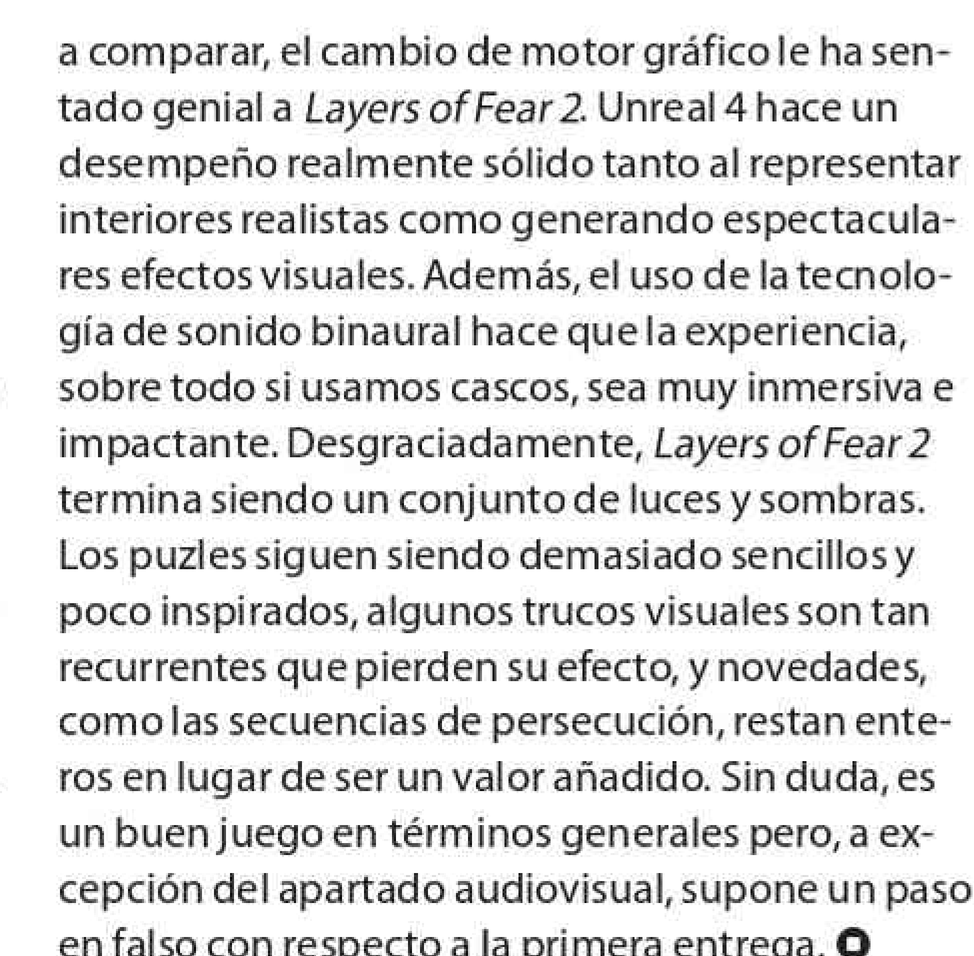
EL MÉTODO **STANISLAVSKI** EN PLAN **PSICÓPATA**

Layers of Fear 2

La franquicia de terror más "artística" regresa cambiando el pincel por el cinematógrafo. Prepárate para una pesadilla tan horrible como confusa.

Después de una primera entrega en la que encarnábamos a un pintor demente, *Layers of Fear 2* nos pone en la piel de un actor con una poderosa obsesión a la hora de transformar su personalidad con el fin de interiorizar los personajes a los que interpreta. Por si fuera poco, todo transcurre a bordo de un transatlántico tan grande como espeluznante ¿Qué puede salir mal?

Estamos ante un juego de terror sustentado en el misterio y la exploración. Lo primero lo consigue mediante un oscuro argumento, con una original premisa pero un hermetismo demasiado acusado como para empatizar con el protagonista. Lo segundo, en cambio, está trabajado con maestría y plasmado a través de un escenario aún más variado y atractivo que el de su antecesor. Puestos a comparar, el cambio de motor gráfico le ha sentado genial a *Layers of Fear 2*. Unreal 4 hace un desempeño realmente sólido tanto al representar interiores realistas como generando espectaculares efectos visuales. Además, el uso de la tecnología de sonido binaural hace que la experiencia, sobre todo si usamos cascos, sea muy inmersiva e impactante. Desgraciadamente, *Layers of Fear 2* termina siendo un conjunto de luces y sombras. Los puzles siguen siendo demasiado sencillos y poco inspirados, algunos trucos visuales son tan recurrentes que pierden su efecto, y novedades, como las secuencias de persecución, restan enteros en lugar de ser un valor añadido. Sin duda, es un buen juego en términos generales pero, a excepción del apartado audiovisual, supone un paso en falso con respecto a la primera entrega.




Los escenarios derrochan detalle y variedad a cada paso que damos. Sin duda, el mejor apartado del juego.


Al terminar cada acto regresamos a nuestros aposentos, donde podremos revisar los coleccionables.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su original ambientación y sus sorprendentes trucos visuales no te dejarán indiferente.

» LO PEOR
Los puzles son demasiado simples y las persecuciones están mal implementadas.

80	**» GRÁFICOS** Su solidez gráfica y cuidada dirección artística son lo mejor del juego.
85	**» SONIDO** La partitura de Arkadiusz Reikowski encaja como un guante con la acción.
70	**» DIVERSIÓN** Cuesta empatizar con la trama y hay secciones poco inspiradas.
75	**» DURACIÓN** Puede alcanzar las ocho horas, pero solo si eres completista.
NOTA 78	*Layers of Fear 2* es un buen juego de terror y no decepcionará a los amantes del género, aunque podría aspirar a mucho más...

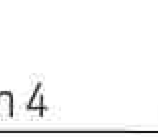
» EN ESTE **CRUCERO** NO SOMOS UNOS SIMPLES **TURISTAS**



1 **EXPLORA.** Los detallados y laberínticos escenarios del juego están repletos de coleccionables y rutas alternativas. Piérdete adrede.

2 **RESUELVE.** Durante la aventura tendremos que hacer frente a algunos puzles. Se agradecen, pero no suponen un reto ni aportan nada nuevo.

3 **ESCAPA.** En ocasiones debemos huir de una peligrosa entidad. Estos momentos, aunque escasos, son tediosos bucles de ensayo y error.



COMPATIBLE PlayStation VR



16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **YGGDRAZIL**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**

Jugadores: 1
Jug. online: -
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS
Blu-ray: SÍ
Resolución: 1080 P

https://www.homesweethome-game.com/



Puzles, sigilo, exploración y mucha tensión os esperan en esta aventura en primera persona.

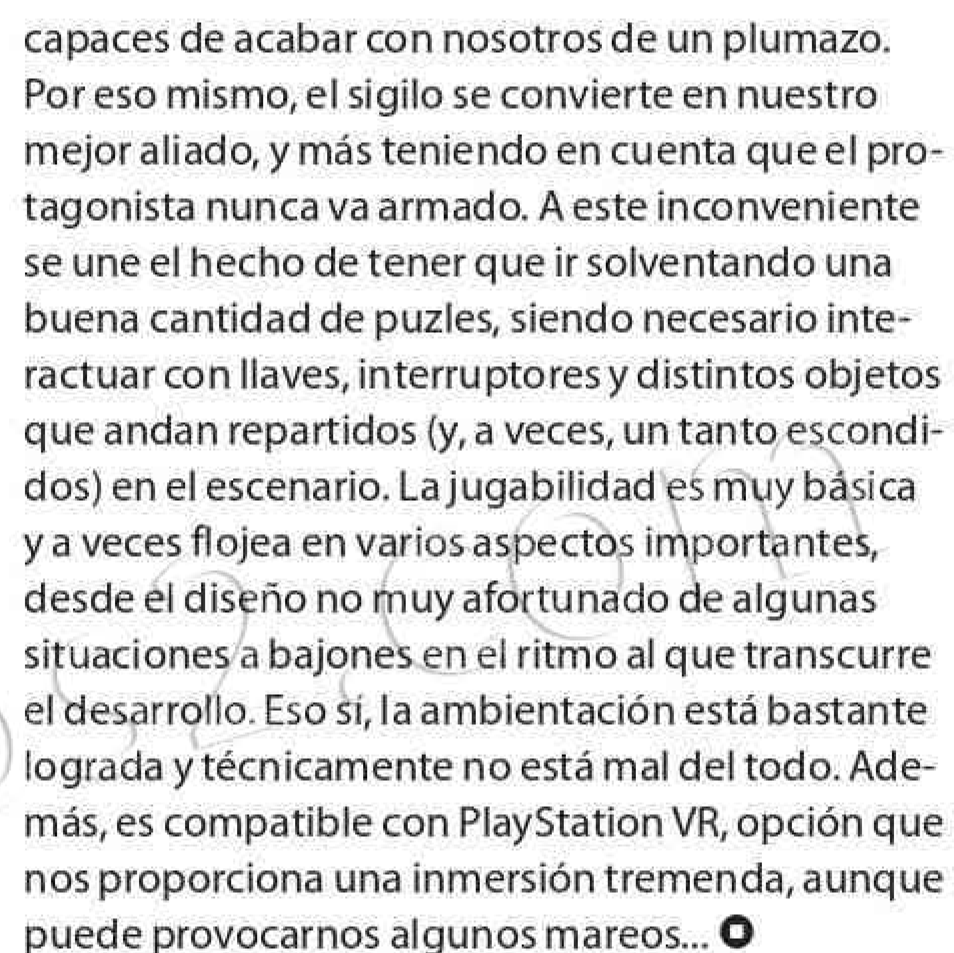
MIEDO Y TENSIÓN AL ESTILO TAILANDÉS

Home Sweet Home

Adéntrate en una aventura en primera persona llena de misterio en la que una de sus mayores virtudes estriba en su compatibilidad con PS VR.

El terror regresa a PS4 de la mano de una producción bastante exótica que rezuma un inconfundible aroma tailandés. Eso es, porque en *Home Sweet Home* nos sumergimos en una aventura oscura y bastante siniestra en la que se dan cita numerosos elementos relacionados con la cultura y el folklore tailandeses.

Asumiendo la identidad de un tipo llamado Tim, debemos esclarecer lo sucedido con su amada Jane. Una trama que se extiende durante unas cuatro o cinco horas y que nos mete de lleno en un profundo laberinto de emociones, pesadillas y rompecabezas del que tenemos que salir con vida... algo que no resulta fácil. La razón es que de manera constante somos perseguidos por diversos monstruos y criaturas sobrenaturales que son capaces de acabar con nosotros de un plumazo. Por eso mismo, el sigilo se convierte en nuestro mejor aliado, y más teniendo en cuenta que el protagonista nunca va armado. A este inconveniente se une el hecho de tener que ir solventando una buena cantidad de puzles, siendo necesario interactuar con llaves, interruptores y distintos objetos que andan repartidos (y, a veces, un tanto escondidos) en el escenario. La jugabilidad es muy básica y a veces flojea en varios aspectos importantes, desde el diseño no muy afortunado de algunas situaciones a bajones en el ritmo al que transcurre el desarrollo. Eso sí, la ambientación está bastante lograda y técnicamente no está mal del todo. Además, es compatible con PlayStation VR, opción que nos proporciona una inmersión tremenda, aunque puede provocarnos algunos mareos...





La linterna es indispensable para poder investigar los escenarios sumidos en la oscuridad más absoluta.



Jugar usando PSVR nos proporciona un nivel de inmersión increíble... pero también algunos mareos.



VALORACIÓN

LO MEJOR
La historia resulta atractiva. Jugabilidad simple pero funcional. Buena ambientación.

LO PEOR
Su duración es bastante breve. Algunas situaciones no están muy bien diseñadas.

80	**GRÁFICOS** Falta algo de detalle en general, pero la ambientación es notable.
83	**SONIDO** Buenos efectos, melodías ambientales y correcto doblaje en inglés.
75	**DIVERSIÓN** El desarrollo es algo irregular pero entretiene... y nos da varios sustos.
70	**DURACIÓN** La aventura da para cuatro o cinco horas, si bien su precio es reducido.
NOTA 72	Una exótica aventura de terror con sabor tailandés que no supone un nuevo referente en el género... pero entretiene.

SUPERVIVENCIA EXTREMA... Y SIN ARMAS



1 **ESCONDERNOS Y PASAR DESAPERCIBIDOS** es la única manera de sortear a los monstruos. Si nos ven, nos matarán en el acto.



2 **SOLVENTAR PUZLES DE DIVERSA ÍNDOLE** es lo que nos permite ir avanzando en la historia. Hay algunos bastante buenos...



3 **INTERACTUAR CON LOS DIFERENTES OBJETOS** que vamos encontrando mientras exploramos los escenarios es una tarea fundamental.





Oblena está repleta de peligros y amenazas, pero siempre podemos deleitarnos con su belleza.

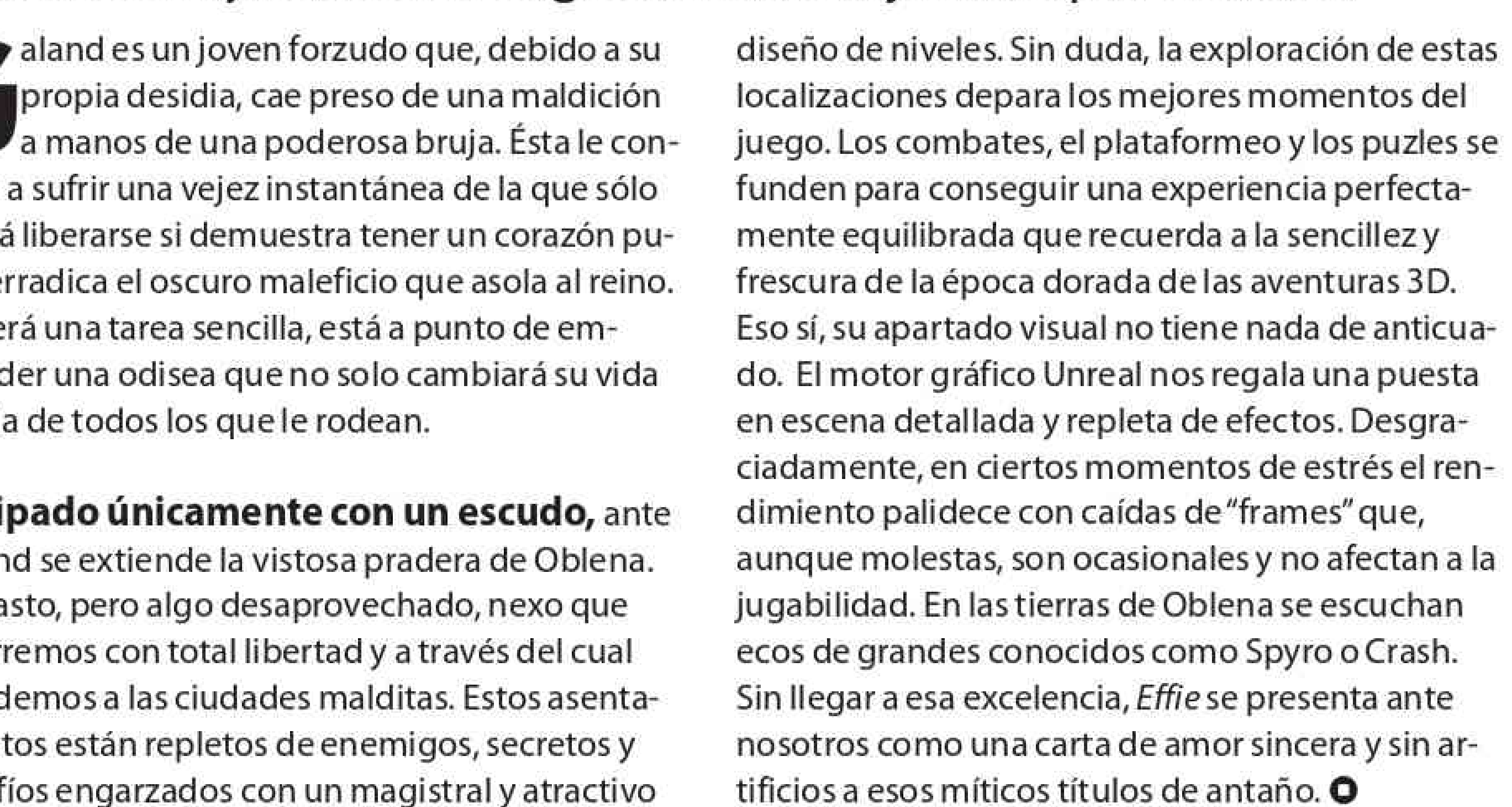
PARA ESTAS **ARRUGAS** NO HAY **CREMA** QUE VALGA

Effie

Inverge Studios sorprende gratamente con esta divertida aventura que recurre a la mejor de las nostalgias con acierto y mucha personalidad.

Galand es un joven forzudo que, debido a su propia desidia, cae preso de una maldición a manos de una poderosa bruja. Ésta le condena a sufrir una vejez instantánea de la que sólo podrá liberarse si demuestra tener un corazón puro y erradica el oscuro maleficio que asola al reino. No será una tarea sencilla, está a punto de emprender una odisea que no solo cambiará su vida sino la de todos los que le rodean.

Equipado únicamente con un escudo, ante Galand se extiende la vistosa pradera de Oblena. Un vasto, pero algo desaprovechado, nexo que recorremos con total libertad y a través del cual accedemos a las ciudades malditas. Estos asentamientos están repletos de enemigos, secretos y desafíos engarzados con un magistral y atractivo diseño de niveles. Sin duda, la exploración de estas localizaciones depara los mejores momentos del juego. Los combates, el plataformeo y los puzles se funden para conseguir una experiencia perfectamente equilibrada que recuerda a la sencillez y frescura de la época dorada de las aventuras 3D. Eso sí, su apartado visual no tiene nada de anticuado. El motor gráfico Unreal nos regala una puesta en escena detallada y repleta de efectos. Desgraciadamente, en ciertos momentos de estrés el rendimiento palidece con caídas de "frames" que, aunque molestas, son ocasionales y no afectan a la jugabilidad. En las tierras de Oblena se escuchan ecos de grandes conocidos como Spyro o Crash. Sin llegar a esa excelencia, *Effie* se presenta ante nosotros como una carta de amor sincera y sin artificios a esos míticos títulos de antaño.





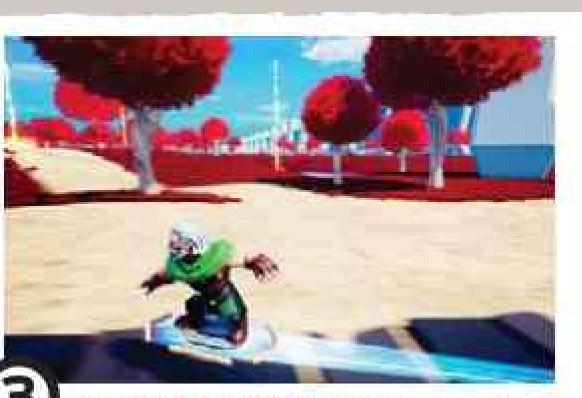
NUNCA **UN ESCUDO** DIO TANTO **JUEGO**



1 **COMBATE.** Su magia puede generar un aura protectora, hacer poderosas embestidas e incluso provocar pequeños seismos.



2 **ORIENTACIÓN.** Podemos erigir nuestro escudo en la pradera para que nos muestre cómo llegar a las aldeas asoladas por la maldición.



3 **DESPLAZAMIENTO.** Para paliar las grandes distancias nada mejor que usar el escudo como si fuera el aerodeslizador de Regreso al Futuro.



Estas estatuas otorgan poderosas habilidades a nuestro escudo mágico. Ten los ojos bien abiertos.



Las secciones de plataformeo son tan divertidas como desafiantes y el control de Galand es cómodo y preciso.



VALORACIÓN

LO MEJOR
Su excelente dirección artística y la variedad, tamaño y densidad de los asentamientos.

LO PEOR
A la pradera de Oblena le falta vida y, en ocasiones, hay problemas de rendimiento.

80	**GRÁFICOS**	Visualmente variado y preciosista, pero con algunas bajadas de frames.
80	**SONIDO**	Las composiciones de Adrián Berenguer y el doblaje son notables.
80	**DIVERSIÓN**	Explorar las ciudades y superar sus numerosos desafíos es una gozada.
70	**DURACIÓN**	Sus siete horas de aventura no tienen relleno, pero saben a poco.
NOTA 78		De la mano de PlayStation Talents, Inverge Studios ha construido una nostálgica y más que recomendable aventura.





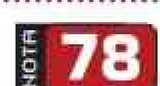
Los combates por turnos son bastante simples, pero consiguen divertir entre tanta alquimia.

PS4 | GUST | ROL | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Atelier Lulua: The Scion of Arland

Estar a la altura de las hazañas de tu madre no es tarea fácil, y menos si tu progenitora es Rorolina Frixell, una de las alquimistas más memorables de la historia de Arland. Así pues, nosotros encarnamos a Lulua, una principiante en esto de la creación de objetos, que debe explorar multitud de escenarios en busca de materiales y recetas con los que crear nuevas maravillas en su caldero mágico. Los combates por turnos siguen el patrón visto en anteriores entregas, es decir, un estilo sencillo y apto para los recién llegados a esto de los JRPG. La síntesis de objetos en la alquimia sigue teniendo su complejidad, aunque el sistema se ha simplificado respecto a anteriores entregas. Eso sí, para superar los retos más complicados habrá que dominar bien la alquimia para obtener objetos poderosos. Hay que avisar de que el juego llega con textos en inglés y voces en japonés. En cualquier caso, es una entrega tan entretenida y variada como las anteriores y el carisma de sus personajes sigue siendo una de sus claves.

VALORACIÓN. **El desarrollo (buscar materiales y darle a la alquimia) es repetitivo, pero la trama y los personajes ayudan.**





La alquimia sigue siendo el eje sobre el que giran todas las mecánicas de juego.





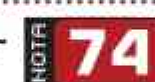

Resisitir hordas de enemigos de estilo zombi con personajes de varias clases es la base de *KF*.

PS4 | TRIPWIRE INTERACTIVE | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Killing Floor: Double Feature

Esta recopilación incluye *Killing Floor 2* para PS4 y *Killing Floor Incursion* de PS VR. El primero es un shooter cooperativo en el que debemos ir eliminando hordas de enemigos y que ha ido ganando mucho con el paso de los años y las actualizaciones. El segundo es una versión en Realidad Virtual que incluye modo Campaña y la clásica Horda, aunque para dos jugadores en esta ocasión. El control es más que aceptable, por cierto. En definitiva, es una colección la mar de interesante para los amantes de las hordas que no tengan ninguno de los dos juegos.

VALORACIÓN. **Perfecto para los que nunca hayan probado la serie y quieran sacarle partido a su flamante PS VR. Si no, resulta demasiado caro.**





Juntar cuatro Puyos del mismo color es la clave. Jugando con un amigo, todo se vuelve frenético.

PS4 | SONIC TEAM | PUZLE | YA DISPONIBLE | 9,99 €

Puyo Puyo Champions

Puyo Puyo lleva casi 30 años deleitándonos con sus coloridos puzles al estilo *Columns*. Esta entrega está completamente centrada en los enfrentamientos contra otro jugador (o la CPU). No hay, por tanto, un modo Historia ni un aprendizaje que permita que los más novatos se enfrenten con alguna garantía a la implacable IA rival. El modo Fever, que nos permite entrar en una especie de trance durante el que caen grupos de más de dos puyos para facilitarnos las cosas, tiene su gracia. Si vas a jugarlo con un amigo es una gran opción. Si no, se queda bastante corto.

VALORACIÓN. **La saga se focaliza en los enfrentamientos contra otros jugadores dejándose por el camino el modo historia de otras entregas.**





■ Manejar a un francotirador tras las líneas enemigas es lo que nos propone este "remaster".

PS4 | REBELLION | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 39,95 €

Sniper Elite V2 Remastered

El paso del tiempo casi nunca ayuda a mejorar un videojuego. En el caso de esta remasterización la cosa duele un poco más ya que la saga ha ido evolucionando con el paso de las entregas y subsanando en cierta medida buena parte de los puntos flacos de este segundo capítulo. La cámara de Rayos-X, que nos muestra los huesos y órganos de nuestros rivales despedazándose sigue siendo todo un espectáculo, y los gráficos han mejorado a nivel de definición o tasa de frames, pero los modelos, las animaciones y, sobre todo, la IA de los enemigos sigue dejando mucho que desear. Lamentablemente, resulta muy tosco en lo jugable.

VALORACIÓN. Matar a Hitler y verlo todo con la cámara de Rayos-X sigue siendo una gozada, pero se ha quedado anticuado en términos jugables.





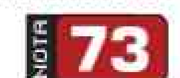
■ Sobrevivir ante dinosaurios como un T-Rex no es fácil, sobre todo en los primeros compases.

PS4 | KOCH MEDIA | MMORPG | YA DISPONIBLE | 49,99 €

PixARK

Si alguna vez te has preguntado qué ocurriría si mezclamos muchas de las ideas y mecánicas de *ARK* con la estética de otro incombustible de la supervivencia y el "crafteo" como es *Minecraft*, la respuesta sería *PixARK*. Nuestro objetivo principal sigue siendo sobrevivir, consiguiendo recursos, construyendo y luchando contra enormes dinosaurios y otras criaturas (que también podemos domesticar). Ofrece un modo creativo que nos invita a construir lo que queramos, aunque lo suyo es unirse a algún servidor (cada uno con sus propias reglas de combate, construcción o aventura) con hasta 70 jugadores). Eso sí, la interfaz y los menús nos parecen muy incómodos.

VALORACIÓN. ¿*Minecraft* en versión jurásica? Si te gusta *ARK: Survival Evolved*, tienes que probarlo, aunque es difícil y tiene sus defectos.













■ Este "twin stick shooter" de corte roguelike es una verdadera delicia para los fans de H.P. Lovecraft.

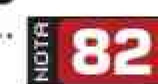
PS4 | LLC BLINI GAMES | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99 €

Lovecraft's Untold Stories

Tenemos que reconocerlo. Nos encantan los roguelike. Y las historias de H.P. Lovecraft, más. Vamos, que para nosotros esta aventura es un matrimonio perfecto. La historia, inspirada en los mitos de Cthulhu, resulta de lo más interesante, con montones de diarios, objetos, criaturas y hasta cuadros que nos ponen los pelos de punta, como el clásico "Saturno devorando a su hijo" de Goya. Tanto, que nuestros protagonista van perdiendo la cordura y pueden llegar a suicidarse si nos da por investigarlo todo y meter las narices donde no debemos.

Podemos controlar a cinco personajes distintos: un detective privado, un científico loco, una ladrona, una bruja y hasta un demonio. Cada uno cuenta con sus propias armas, habilidades y objetos arrojadizos, por lo que la jugabilidad cambia considerablemente con cada uno de ellos. Eso sí, antes tenemos que desbloquearlos. Los escenarios, enemigos y objetos que recibimos se generan de forma aleatoria, por lo que la rejugabilidad es muy alta. Sumadle un estilo pixelado muy apañado y batallas contra jefes y tendréis un gran juego.

VALORACIÓN. La ambientación, los tiroteos, la estética, el desarrollo roguelike... Todo nos encanta.





COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 24,99 €

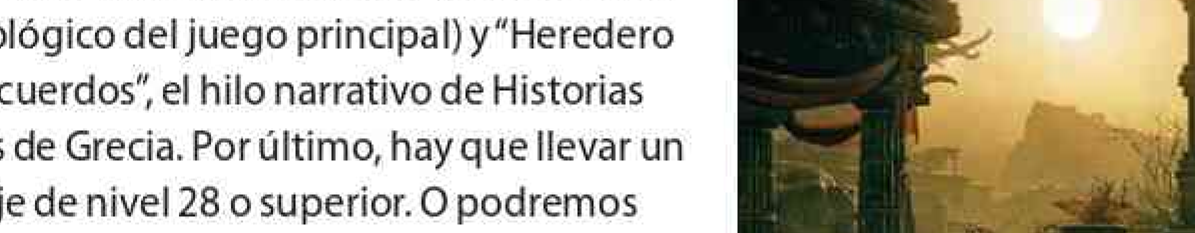
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

El Tormento de Hades

Ya puedes hincarle el diente a *El Tormento de Hades*, el segundo de los tres capítulos que componen *El Destino de la Atlántida*, segundo arco narrativo post-lanzamiento de *AC Odyssey*. Este DLC nos lleva al inframundo, un oscuro e inmenso lugar donde los muertos vagan y en el que reina el astuto Hades. A medida que avanza la historia, los jugadores se enfrentarán cara a cara con los fantasmas de su pasado y continuarán su odisea para dominar el Caduceo de Hermes. Para acceder, hay que completar antes el hilo narrativo "Entre dos mundos" (el arco narrativo mitológico del juego principal) y "Heredero de los recuerdos", el hilo narrativo de Historias perdidas de Grecia. Por último, hay que llevar un personaje de nivel 28 o superior. O podremos hacer uso de un "atajo", con el que apareceremos directamente con nivel 52 y habilidades y recursos prefijados (pero estos avances no estarán disponibles al volver a la aventura principal).

VALORACIÓN. El segundo capítulo de *El Destino de la Atlántida* es incluso más emocionante que el anterior.

El Tormento de Hades nos llevará a explorar el Inframundo, un lugar inmenso donde los muertos vagan y en el que reina Hades.



Este DLC introduce tres nuevas mejoras de habilidad: Salto temporal de Chronos, Engaño de Artemisa y Último aliento de Ares.





PS4 | KOCH MEDIA | RPG | YA DISPONIBLE | 7,99 €

KINGDOM COME: DELIVERANCE

A Woman's Lot

Juega en el papel de Theresa en una aventura independiente en la que experimentarás la vida cotidiana en Skalitz y serás testigo de los fatídicos eventos de la incursión de Segismundo desde una perspectiva completamente distinta.

VALORACIÓN. Otra nueva historia para el cuarto DLC de este RPG medieval (incluido en la *Royal Edition*).



PS4 | ROCKSTAR | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

RED DEAD ONLINE

Enemigo Público

Red Dead Online introduce el nuevo modo Enfrentamiento Enemigo Público, en el que equipos rivales compiten por eliminar al enemigo público designado (que va cambiando) y el Evento del Modo Libre: Barón de las Vías.

VALORACIÓN. *Red Dead Online* desenfunda con el Modo Enemigo Público y el nuevo Evento Barón de las Vías.



PS4 | SONY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATIS

DAYS GONE

Modo Supervivencia

Este DLC gratuito de *Days Gone* incluye el Modo Supervivencia (un nuevo nivel de dificultad que complica aún más la aventura principal) y desafíos semanales de moto, horda o combate, que pondrán a prueba nuestra pericia al máximo.

VALORACIÓN. Una actualización gratuita que añade un nuevo nivel de dificultad y distintos desafíos semanales.



PS4 | SABER/FOCUS | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ WORLD WAR Z

The Undead Sea

En esta primera gran actualización de contenidos gratuita para *World War Z* afrontaremos una misión totalmente nueva en Tokio a bordo de un ferry infestado de muertos vivientes en la que, junto a nuestros compañeros, combatiremos por cubiertas a la intemperie y estrechos camarotes en uno de los desafíos de juego más intensos de todos los que ha mostrado el juego hasta hoy. Y ten cuidado, que un nuevo tipo de zombi virulento anda suelto, uno que expele toxinas mortales y que volverá a la vida si no se le elimina adecuadamente. Además, este DLC trae consigo algunas mejoras.

VALORACIÓN. Una nueva y frenética misión, algunas mejoras en el rendimiento y cambios cosméticos es lo que trae este DLC gratuito.



PS4 | FRONTIER | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 14,99 €

■ JURASSIC WORLD EVOLUTION

El Santuario de Claire

En *Jurassic World Evolution: El Santuario de Claire* veremos a Bryce Dallas Howard de nuevo en el rol de Claire Dearing, en una nueva campaña para un solo jugador. Volveremos a Isla Nublar en una carrera contra el tiempo para rescatar a los dinosaurios que quedan del volcán Mt. Sibo y reubicarlos en la Isla Santuario. Incluye nuevas construcciones y características, además de tres nuevos dinosaurios: el Albertosaurus, el Euoplocephalus y el Ouranosaurus, que supondrán nuevos retos. Y la introducción de la paleobotánica y las nuevas instalaciones Invernadero nos permitirán desarrollar plantas extintas para los comederos de los dinosarios. ¡Mola!

VALORACIÓN. El notable juego de estrategia basado en la franquicia Jurassic World sigue creciendo, en este caso con una expansión que entusiarmará a los fans.



PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 3 DE JULIO | 7,99 €

■ JUST CAUSE 4

Los Demonios

Prepárate para una batalla sin cuartel contra unas fuerzas demoníacas milenarias en el nuevo DLC de *Just Cause 4* titulado *Los Demonios*, que se lanzará el 3 de julio. Mientras Rico y Javi exploran un templo recientemente descubierto en la costa de Solís, un arqueólogo de la Mano Negra sin querer libera un ser demoníaco milenario que estaba prisionero. Ahora una plaga ha invadido la isla, aterrorizando a sus habitantes y atacando a todos los efectivos de la Mano Negra que se topan en su camino. Rico debe enfrentarse a esta nueva amenaza y buscar respuestas para lograr que esos demonios vuelvan por donde han venido antes de que sea demasiado tarde...

VALORACIÓN. Una nueva trama y más armas y equipo, como la ballesta demoníaca y el suministro de huevos de demonio, para seguir haciendo el "cabra" en *Just Cause 4*.

PS4 | SONY | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ FIREWALL ZERO HOUR

Operación Nightfall

Ya se encuentra disponible el Modo Temporadas de *Firewall Zero Hour*. Esta primera "season" se llama *Operación Nightfall* y trae nuevos contenidos como nuevos mercenarios y mapas, fines de semana con puntos de experiencia dobles, desafíos y novedosos modos de juego. La llegada de *Operación Nightfall* abre nuevos horizontes para *Firewall Zero Hour* con temporadas con una duración trimestral, diferentes temáticas específicas, contenido desbloqueable fijo y variados incentivos gratuitos. Ésta incluye tres nuevas armas (Richardson SG12, Sarge y Raptor), dos mapas extra, nuevos modelos de "customización", eventos especiales, etc.

VALORACIÓN. *Firewall Zero Hour* ahora se presenta con temporadas trimestrales temáticas, un poco estilo *Fortnite*. ¡Descúbrelo!



■ Ahora *Firewall Zero Hour* se irá actualizando por temporadas. Esta primera trae nuevas armas, mapas...

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del mejor multijugador online. Cada mes nos trae grandes juegos (este mes valorados en 74,98€). Aquí están las novedades que no te debes perder.



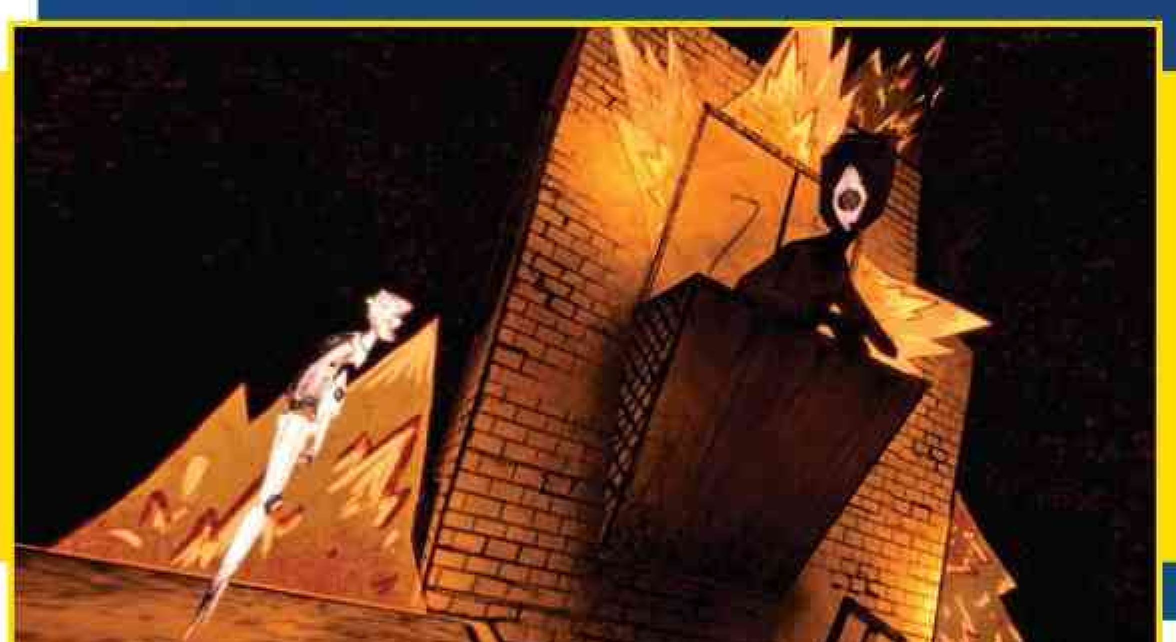


UNA **COLECCIÓN** DE LO MÁS GUAPA

JUEGAZO DEL MES Borderlands: The Handsome Collection



Los miembros de PlayStation Plus estamos de enhorabuena porque este mes se vienen dos de los shooters subjetivos más divertidos de los últimos tiempos y que además son muy disfrutables con amigos. Dispara y saquea mientras exploras el caótico mundo de Pandora en Borderlands 2 y la locura lunar de Borderlands: The Pre-Sequel , ambos incluidos en Borderlands: Una Colección Muy Guapa. Disfruta de la premiada serie de shooter de rol, incluidos sus cillones de armas, su característico juego cooperativo y todo el contenidoadicional, con una fluidez de ejecución nunca vista en una nueva generación de consolas. Una experiencia inolvidable que podéis disfrutar sin coste adicional si sois miembros de PS Plus.



PLAYSTATION VR | WORLD DOMINATION PROJECT | PLATAFORMAS/PUZLES

ANYONE'S DIARY

En este título de plataformas y puzles exclusivo para PlayStation VR te sumergirás en la historia de Anyone, un personaje con identidad desconocida, sin género ni edad especificada. A través de su diario, irás descubriendo sus ilusiones y miedos, y lograrás avanzar a través de una ciudad de papel distorsionada resolviendo los conflictos convertidos en puzles. *Anyone's Diary* forma parte del programa PS Talents de apoyo a estudios españoles y fue desarrollado en PS Talents Games Camp Valencia.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



40% DE DESCUENTO

Ahora que llega el verano, es el mejor momento para aprovechar esta brutal oferta exclusiva para "plusers": 40% de descuento en sus gafas de sol.

WAKABANGA!

20% DE DESCUENTO

Durante el mes de junio, los miembros de PlayStation Plus contarán con un 20% de descuento en Wakabanga, la tienda ideal para encontrar regalos únicos. ¡Aprovecha la oferta!



20% DE DESCUENTO

Los "plusers" también disfrutamos de un 20% de descuento en Quelovendan, una web con un sorprendente catálogo de posibles regalos para el público más geek.





EL MEJOR **PLATAFORMAS** DE PS4

JUEGAZO DEL MES
Sonic Mania



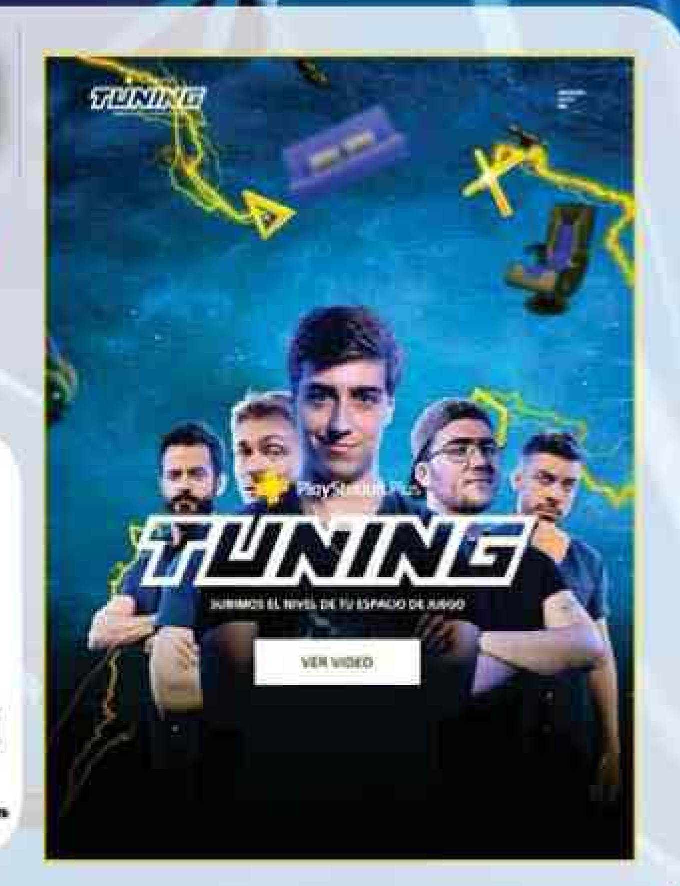
El homenaje definitivo a Sonic llega con esta aventura con increíbles gráficos retro en HD. Cada personaje te otorga habilidades únicas, como correr a gran velocidad con Sonic, volar con Tails, o machacar obstáculos con la fuerza de Knuckles. Lucha contra nuevos jefes finales y contra el malvado ejército de Dr. Eggman y enfréntate a otros jugadores en el modo competición o juega con un amigo en el modo cooperativo.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER REWARDS

Los mejores descuentos, sólo para "plusers"

Los plusers disfrutamos de las mejores ofertas con Rewards. Durante el último año en Rewards se han añadido más de 24 ofertas con marcas de terceros ofreciendo desde 20% hasta un 40% de descuento (a la derecha, las marcas de las ofertas más solicitadas). Por otro lado, en Rewards ofrecimos a los plusers la posibilidad de remodelar su habitación gamer con un diseño personalizado y con la última tecnología, todo ello a manos de los mejores expertos.





Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **PlayStation League**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **100 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

FORTNITE: CELEBRATION PACK 6

Si eres miembro de PlayStation Plus, podrás descargar este artículo exclusivo y quedártelo para siempre. En este caso se trata del sexto pack de celebración de *Fortnite*, que incluye un Ala delta Azul coaxial, una estela de descenso en picado Azul fusión y una pantalla de carga. ¡Logra victorias magistrales con estilo con este pack de celebración!



GANADORES FIFA GLOBAL SERIES LOCAL QUALIFIERS SPAIN

Andoni "Andoniipm" Payo, jugador de *FIFA 19* en Movistar Riders, se alzó con la victoria en la final del FIFA 19 Global Series Local Qualifier Spain que se celebró el pasado 25 de mayo en Madrid, y que daba acceso a sus participantes a la FIFA eWorld Cup 2019, el campeonato del mundo de *FIFA 19*. AndoniiPM recibió 1.500€ y 200 FIFA Pro Points. Xexuatm, como segundo clasificado, obtuvo 1.000€ y 200 FIFA Pro Points. Y Vicente Soler López (Soler_Fifa_14) fue tercero y se embolsó 500€ y 80 FIFA Pro Points.

EL ARTE DE **RETROCEDER** SOBRE NUESTROS PASOS

LOS MEJORES METROIDVANIA

Un mapa interconectado, nuevas habilidades que nos permiten llegar a nuevas zonas volviendo a lugares ya visitados y un desarrollo no lineal. Así son los “metroidvania” y así vamos a compararlos.

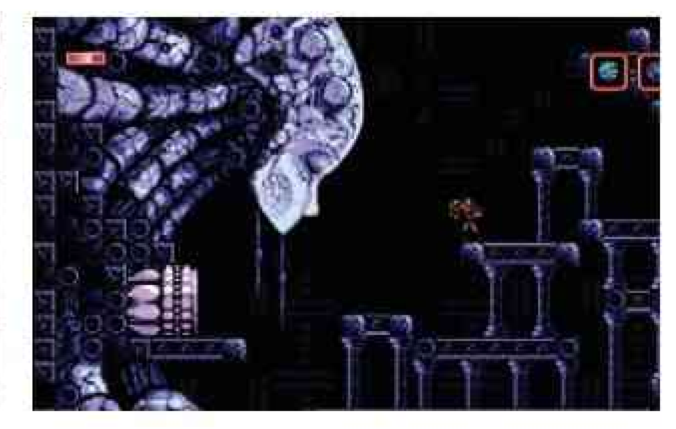


ANALIZAMOS:

- AXIOM VERGE
- CASTLEVANIA REQUIEM
- GUACAMELEE! 2
- HOLLOW KNIGHT
- MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
- SHADOW COMPLEX REMASTERED
- SHANTAE: HALF-GENIE HERO
- SUNDERED: ELDRITCH EDITION


Axiom Verge es un homenaje realmente fiel de *Metroid* y *Super Metroid*.





EL MÁS ***METROID*** DE TODOS LOS **METROIDVANIA**

Axiom Verge



Formato: **PS4**
Desarrollador: **THOMAS HAPP**
Editor: **BADLAND**
Precio: **17,99 €**



Esta joya, que bebe sin tapujos de las mieles de la saga *Metroid*, fue realizada por una única persona, Thomas Happ, desde los gráficos hasta la música.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nosotros encarnamos a Trace, un científico que, tras un accidente durante uno de sus experimentos, se transporta hasta un mundo ancestral y tecnológico repleto de robots a los que debemos aniquilar o, al menos, esquivar. La ambientación recuerda mucho al mismo *Metroid*, con una dirección artística a lo H.R. Giger que le sienta de lujo.

APARTADO TÉCNICO. Aquí no hay mucho que comentar. Los gráficos son una réplica totalmente fiel de las máquinas de 8 y 16 bits que vieron nacer a la saga de Nintendo protagonizada por Samus Aran. La banda sonora, de corte futurista, es más que notable.

DESARROLLO METROIDVANIA. El mapeado tiene un tamaño bastante imponente, por lo que la exploración puede ser algo liosa de primeras. Eso sí, contamos con más de 50 "power-ups" que nos van convirtiendo en auténticas máquinas de matar y que, como es costumbre en el subgénero, nos permiten desbloquear el acceso a zonas que antes nos estaban vetadas. Los combates contra los jefes finales son uno de los puntos fuertes de los combates, igual que sucedía en los *Metroid* clásicos. Los escenarios, además, están repletos de secretos que alargan aún más nuestra partida y, claro, de peligros que nos mantienen en vilo.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Tiene todos los ingredientes que le pedimos a un metroidvania. Su fallo, por poner pegas, es que resulta poco innovador.


Dos de los mejores juegos de la historia llegaron en un pack bastante insulso.





UNO DE LOS GRANDES QUE DIO NOMBRE AL **SUBGÉNERO**

Castlevania Requiem: Symphony of the Night

Formato: **PS4**
Desarrollador: **KONAMI**
Editor: **KONAMI**
Precio: **19,99 €**



El mejor Drácula (sin contar a Chiquito) siempre ha estado en esta obra maestra de Konami, aunque esta recopilación también se nos ha quedado pequeña.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta recopilación también incluye *Rondo of Blood*, así que podemos controlar al cazavampiros Ritcher Belmont buscando al conde por venganza en *Rondo* y al mítico Alucard en *Symphony of the Night*, que trata de descubrir el porqué de la desaparición de Ritcher y de la reaparición del castillo de Drácula.

APARTADO TÉCNICO. Konami no se calentó mucho la cabeza con estos ports que son calcados a lo que vimos en su día en PSP. Como es lógico, los gráficos están muy desfasados, aunque la dirección artística y la banda sonora siguen siendo una verdadera joya que aún permanece en la memoria de los jugadores.

DESARROLLO METROIDVANIA. Koji Igarashi, considerado el padre de este subgénero que incluso a veces se denomina "Igavania" en su honor, sentó las bases de todos los juegos que nos ocupan en esta comparativa con *Symphony of the Night*. El desarrollo, no lineal, nos invita a revisitar los escenarios al desbloquear las transformaciones en murciélago, lobo o niebla, contábamos con varias armas, elementos RPG y un diseño de niveles absolutamente genial.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Como juegos, son de 10 para arriba. Como "ports", sin embargo, dejan bastante que desear pues no añaden ni mejoran nada.



■ *Guacamelee! 2* no llega con muchas novedades, pero mejora en todo al original.





CONTINUANDO LA **LUCHA** EN EL **MEXIVERSO**

Guacamelee! 2



12

Formato:
PS4
Desarrollador:
DRINKBOX STUDIOS
Editor:
DRINKBOX
Precio:
19,99 €

1-4 | NO
Textos CASTELLANO | Voces NO

Agarra un buen mezcal, ponte la máscara y sube al ring para repartir tortas a todos los pendejos que te salgan al paso en esta genial secuela cooperativa.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nuestro héroe, Juan, salvó al mundo en la primera entrega y ahora vive felizmente con Lupita y sus dos hijos. Juan ha echado panza, pero eso no le impide enfrascarse en otra lucha por salvar el Mexiverso de una dimensión oscura. La ambientación, que parece un cómic repleto de motivos mejicanos, vuelve a ser una pasada.

APARTADO TÉCNICO. Obviamente no estamos ante el juego más puntero del mercado, basta echar un vistazo a las pantallas. Eso sí, como juego de estética 2D está entre lo mejor, a la altura de joyas como *Rayman*. Los detalles del folclore mejicano son geniales, hay montones de detalles y los escenarios son variados.

DESARROLLO METROIDVANIA. Los combates juegan, a simple vista, un papel más protagonista que la exploración de los escenarios, pero hay tiempo para todo. Las batallas son geniales, con una gran cantidad de movimientos, combos, habilidades que vamos desbloqueando y muchos toques estratégicos. El desarrollo, además, cambia constantemente, jugando con la gravedad, transformarnos en gallina, alternar entre el mundo de los vivos y los muertos, etc... Y todo, claro, con nuevas habilidades que nos abren antiguos caminos. ○

VALORACIÓN: EXCELENTE

Es una secuela bastante continuista, pero la base original es tan buen que tampoco podemos quejarnos demasiado. Juegazo.



■ *Hollow Knight* fue una de las grandes aventuras indie del años pasado. Sobran los motivos.





LOS **METROIDVANIA** NUNCA SON PAN COMIDO

Hollow Knight



7

Formato:
PS4
Desarrollador:
TEAM CHERRY
Editor:
TEAM CHERRY
Precio:
14,49 €





1 | NO
Textos INGLÉS | Voces NO

Los insectos son molestos pero, por suerte, hay un caballero dispuesto a aniquilarlos a todos. Eso sí, armaos de paciencia ya que es un auténtico reto.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nosotros nos ponemos en la piel de un caballero que debe investigar Hallownest, el reino de los insectos, un oscuro universo repleto de peligros y de criaturas deseando acabar con nuestro héroe. Nuestras decisiones van moldeando la historia, dando lugar a varios finales.

APARTADO TÉCNICO. La estética de dibujos animados y su limitada paleta de colores no debe llevaros a engaño ya que la dirección artística es soberbia y, aunque parezca difícil de creer, puede llegar a ponernos los pelos de punta por mucho que parezca muy "cuqui" a primera vista. Recuerda, quizás, a *Limbo*.

DESARROLLO METROIDVANIA. La ausencia total de un objetivo claro que seguir, de misiones de historia o, ni tan siquiera, de un modo correcto de jugar *Hollow Knight*, puede sorprender a muchos. Su mundo, inetrconectado, nos obliga a deambular por los escenarios buscando nuevos caminos y aprovechando las nuevas habilidades que vamos desbloqueando y, tenemos que avisar, no es un juego precisamente fácil y los escenarios están, literalmente, repletos de secretos por descubrir. Es, desde luego, una aventura única. ○

VALORACIÓN: EXCELENTE

Es uno de los metroidvania más difíciles que nos podemos echar a la cara, pero el esfuerzo merece mucho la pena.


El Reino Maldito supone la evolución perfecta para la saga del niño monstruo.





¿MALDITO? JUSTO LO CONTRARIO, UNA **BENDICIÓN**

Monster Boy y el Reino Maldito

Formato: PS4
Desarrollador: THE GAME ATELIER
Editor: FDG ENTERTAINMENT
Precio: 39,99 €
Jugadores: 1 | Juego online: NO | Textos: CASTELLANO | Voces: NO

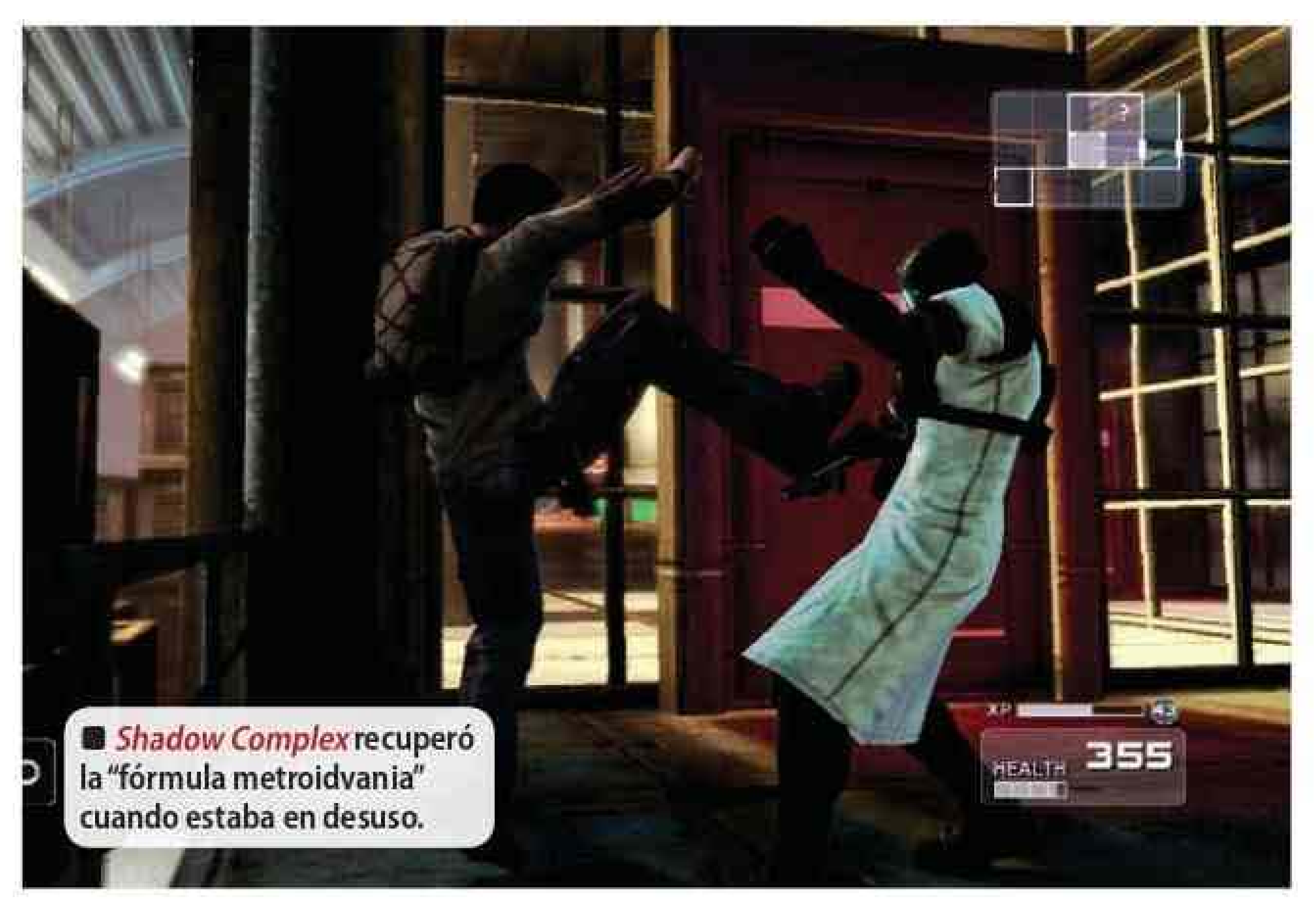
Gorrino, rana, serpiente, león, dragón o niño. La apariencia es lo de menos. La gracia es que las transformaciones nos ofrecen nuevas posibilidades.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Jin, nuestro héroe, descubre un día que su tío está convirtiendo a todos los habitantes de su mundo en animales. Así, emprenderá un viaje que le llevará a destapar el verdadero villanos tras las dichosas transformaciones.

APARTADO TÉCNICO. Es, básicamente, un anime que cobra vida en nuestra televisión. Los gráficos son coloridos, las animaciones son exquisitas, el nivel de detalle de los escenarios es genial y todo se mueve con una fluidez tremenda gracias a sus 60fps.

DESARROLLO METROIDVANIA. La aventura está repleta de elementos roleros que nos permiten mejorar a nuestro personajes con nuevas armas y equipo. La palma, sin embargo, se la llevan las cinco transformaciones animales, que nos permiten aprovechar las habilidades de cada una, como el olfato del cerdo que nos permite descubrir pistas ocultas o una rana que utiliza su larguísima lengua para activar interruptores lejanos o alcanzar objetos inaccesibles de otro modo. La exploración nos obliga a volver sobre nuestros pasos para aprovechar las nuevas habilidades y así llegar a nuevas zonas, debemos resolver pequeños puzles, luchar contra jefes finales y gozamos de una gran variedad jugables gracias a las transformaciones.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Tras el remake de *Dragon's Trap*, la saga continúa con un desarrollo metroidvania que le sienta de lujo a su fórmula.


Shadow Complex recuperó la "fórmula metroidvania" cuando estaba en desuso.





LA APUESTA **METROIDVANIA** DE **EPIC GAMES**

Shadow Complex Remastered



16
Formato: PS4
Desarrollador: CHAIR ENTERTAINMENT
Editor: EPIC GAMES
Precio: 14,95 €
Jugadores: 1 | Juego online: NO | Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO

Uno de los grandes éxitos indie de Xbox 360 llegó a PS4 con una remasterización bastante mediocre que, sin embargo, no deja de esconder un gran juego.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Basado en una novela de Orson Scott Card, el argumento nos pone en la piel de Jason Fleming, que entra en unas cuevas junto a su novia. Ella se pierde y debemos buscarla al tiempo que descubrimos que en las cavernas se sconde una organización secreta que pretende provocar una guerra civil en Estados Unidos. Todo, en general, tiene un toque bastante G.I. Joe.

APARTADO TÉCNICO. La remasterización no es para tirar cohetes, así que se nota a la legua que es un juego de la pasada generación. Su estilo 2.5D, con personajes y escenarios realizados en tres dimensiones no ayuda, ya que se nota más aún el paso del tiempo .

DESARROLLO METROIDVANIA. El desarrollo sigue a pies juntillas los pilares metroidvania. Nuestro héroe va ganando habilidades que le permiten llegar a nuevas zonas del mapa, los frecuentes tiroteos recuerdan a las aventuras de Samus Aran y los escenarios están repletos de zonas secretas por descubrir. Su mayor problema, quizás, es que la dificultad es mucho más baja que en este tipo de aventuras, por lo que no supone un desafío para los más acostumbrados a la fórmula. También nos encontramos con bastantes jefes finales, aunque su diseño es algo desigual. Incluso cuenta con algunos toques de sigilo, que hacen que el desarrollo sea más variado que simples tiroteos.

VALORACIÓN: MUY BUENA
En su día fue un juego sobresaliente que recuperaba el estilo metroidvania casi olvidado, pero se ha desinflado con los años.


Shantae Half-Genie Hero sigue la exitosa fórmula de la saga mezclando exploración, acción y plataformas.





Y ESO QUE DECÍAN QUE NO HAY UN **GENIO** TAN GENIAL

Shantae Half-Genie Hero



12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **WAYFORWARD**
Editor: **WAYFORWARD**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1** | Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** | Voces: **INGLÉS**

La gente suele ir a la peluquería para que les pongan guapos. Nosotros, como Shantae, vamos a que nos hagan un peinado con el que repartir coletazos.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La trama es muy poco original. Shantae, nuestra heroína, recibe la visita de un genio que le dice que sólo ella puede derrotar a un temible mal que se avecina y bla, bla, bla.

APARTADO TÉCNICO. Como el resto de los integrantes de esta comparativa, los gráficos no son nada del otro mundo en cuanto a capacidades tecnológicas. Sin embargo, la dirección artística es más que notable. Los escenarios son muy coloridos y las animaciones parecen sacadas de una serie de dibujos animados.

DESARROLLO METROIDVANIA. Además de utilizar su pelo como una especie de látigo con el que atizar a sus enemigos, Shantae también puede transformarse en varios animales. Regresan algunos clásicos, como el mono o el elefante, pero también hay novedades, como un murciélago, un cangrejo o un ratón que puede colarse por lugares estrechos. Estas habilidades únicas se pueden mejorar y también obtener nuevos objetos con los que acceder a zonas que antes nos estaban vetadas. Los diálogos con los personajes secundarios son bastante graciosos y también podemos disfrutar de una buena cantidad de secciones plataformeras que añaden dosis de variedad entre tanta acción y exploración. Las batallas contra los jefes finales, de un diseño excepcional, ponen la guinda de un desarrollo clásico del subgénero.

VALORACIÓN: MUY BUENA
La jugabilidad tiene pocos peros y la dirección artística es genial, pero es algo corto y en ocasiones demasiado repetitivo.




Sundered mezcla la jugabilidad metroidvania con la estética de H.P. Lovecraft.





¿**SACRIFICARÍAS** TU HUMANIDAD PARA GANAR PODER?

Sundered: Eldritch Edition



12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **THUNDER LOTUS GAMES**
Editor: **THUNDER LOTUS**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1-4** | Juego online: **NO**
Textos: **IN[illegible]** | Voces: **NO**

La estética y el universo de H.P. Lovecraft le sientan de maravilla a la fórmula metroidvania, como demuestra esta notable aventura de Thunder Lotus.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nuestra heroína es una mujer que explora unas misteriosas ruinas que tienen claras influencias de las locuras de H.P. Lovecraft. Así, nos enfrentaremos con todo tipo de demonios y criaturas salidas del mismísimo averno.

APARTADO TÉCNICO. Siguiendo la línea de otras creaciones de este misma comparativa nos hayamos frente a unos gráficos sin grandes alardes, pero con una dirección artística encomiable. Como fallo, se producen algunas ralentizaciones cuando nos enfrentamos a las hordas, con cientos de enemigos.



DESARROLLO METROIDVANIA. El mapeado tiene una zona central en la que podemos ir desbloqueando montones de habilidades y mejoras para nuestro personaje. Todas las áreas del juego están interconectadas y los enfrentamientos contra los jefes finales son memorables. Además, cuenta con varios finales, en función de si utilizamos, o no, unos fragmentos ancestrales que obtenemos al derrotar a los jefes para desbloquear habilidades muy poderosas, sacrificando por el camino nuestra propia humanidad.

Esta edición sobrenatural incluye, además, modo cooperativo local para cuatro jugadores, lo que multiplica la diversión exponencialmente. La dificultad puede ser desesperante.



VALORACIÓN: MUY BUENA
Cuenta con todos los ingredientes necesarios para ser una joya. Pero su dificultad, mal ajustada en ocasiones, puede arruinarlo.

CONCLUSIONES

Tras unos cuantos años relegado al olvido, el subgénero de los “metroidvania”, mitad *Metroid* mitad *Castlevania*, ha regresado con fuerza a PS4 y nos ha regalado una buena cantidad de títulos con una calidad muy alta. ¿Cuál es el mejor?

Las aventuras metroidvania nos invitan a explorar un escenario dividido en áreas interconectadas que vamos desbloqueando al obtener nuevos poderes y objetos. Eso que los anglosajones llaman “backtracking”, o volver sobre nuestros pasos. La mezcla de géneros, con toques de puzles, exploración, acción y plataformas son, sin duda, una de las claves de su éxito. Como siempre, nuestra comparativa trata de elaborar un ránking con lo mejor del subgénero, pero vuestros gustos personales siempre deben ir por delante a la hora de decidiros.

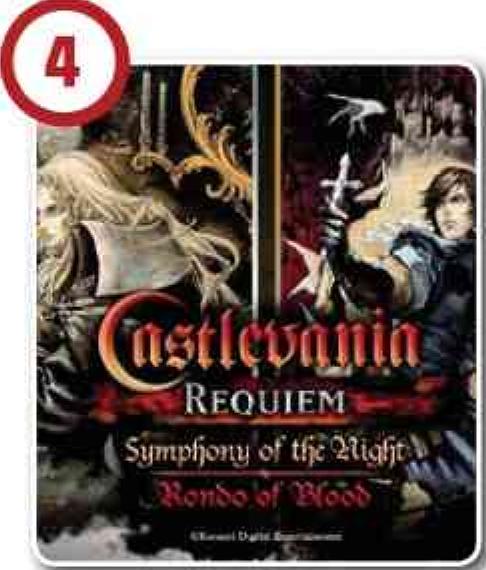
El primer puesto de la comparativa es para *Hollow Knight*. Es una apuesta arriesgada, ya que su alta dificultad puede echar para atrás a muchos jugadores. Sin embargo, su genial ambientación, su cuidado apartado artístico y su fantástico control lo ponen en lo más alto. El segundo lugar lo ocupa *Guacamelee! 2*, una propuesta que podría ocupar la primera posición perfectamente. Su exquisito sistema de combate, su ambientación folclórica mejicana y el modo cooperativo son sencillamente inolvidables. El último peldaño del podio es para *Monster Boy y el Reino Maldito*. La combinación de poderes de cada una de las transformaciones de nuestro héroe aportan una gran variedad al desarrollo y el apartado artístico es sencillamente genial. En honor a la verdad, cualquiera de los tres juegos podría ocupar la primera plaza. Si te gustan más los retos, *Hollow Knight* es tu juego. Si te van las aventuras con un mayor componente de acción, *Gucamelee! 2* te resultará ideal. Si, por el contrario, lo tuyo son los metroidvania de corte clásico, lánzate a por *Monster Boy*.

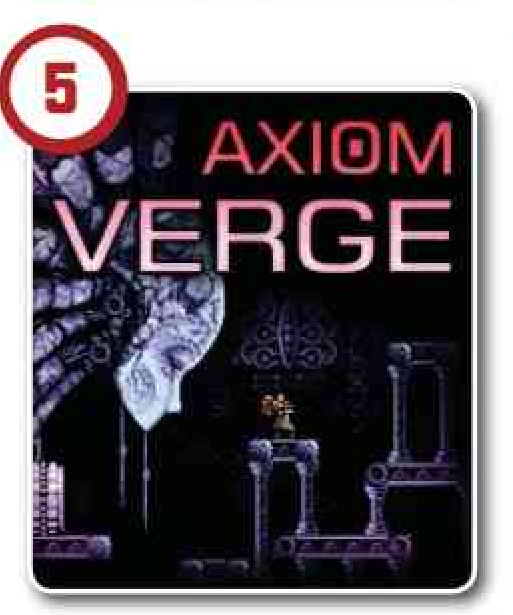
La cuarta plaza es para *Castlevania Requiem*, que reúne *Rondo of Blood* y *Symphony of the Night*. Que quede claro que si la remasterización hubiese estado más trabajada, esta recopilación ocuparía el primer puesto ya que, en su esencia, son los mejores juegos de la comparativa. *Axiom Verge* ocupa el quinto puesto. Se trata de un verdadero homenaje a la saga *Metroid*, tanto en su desarrollo jugable como en lo artístico. Y esto, ya os avisamos, es todo un piropo. La sexta plaza es para *Shantae Half-Genie Hero*, la nueva entrega de una saga muy querida cuya fórmula estaba claramente inspirada en obras como *Monster Boy* o *Kirby*. En el séptimo lugar tenemos *Sundered: Eldritch Edition*, un genial metroidvania con una ambientación de estilo lovecraftiana. La última plaza, aunque también sea un gran juego es para *Shadow Complex Remastered*, que subiría varios peldaños del ránking si hubiese tenido un remaster más elaborado.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS							AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO												
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Animaciones	Escenarios	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Progreso del personaje	Habilidades	Coherencia del backtracking	Arsenal	Tamaño de mapa	Fidelidad metroidvania	VALORACIÓN	TOTAL
Axiom Verge	1	No	No	No	MB	R	MB	No	R	B	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	Media	MB	MB	MB	E	E	MB	MB	E	E	MB	MB
Castlevania Requiem: Symphony of the Night	1	No	No	No	MB	B	E	No	B	MB	MB	MB	E	E	E	E	E	Media	MB	E	E	E	MB	MB	MB	MB	E	E	E
Guacamelee! 2	4	No	Sí	Sí	E	E	MB	No	E	E	MB	E	B	MB	E	MB	MB	Media	E	E	E	MB	E	E	B	MB	E	E	E
Hollow Knight	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	No	E	E	MB	MB	MB	E	E	E	MB	Alta	MB	E	E	MB	MB	E	B	E	MB	MB	E
Monster Boy y el Reino Maldito	1	No	No	No	MB	E	MB	No	E	E	MB	E	B	E	E	E	MB	Media	MB	MB	E	MB	E	E	MB	MB	E	E	E
Shadow Complex Remastered	1	No	No	No	MB	B	MB	E	MB	MB	MB	MB	B	B	B	B	MB	Baja	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Shantae Half-Genie Hero	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	No	E	MB	MB	MB	B	MB	E	E	B	Media	MB	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB
Sundered: Eldritch Edition	4	No	Sí	No	E	E	MB	No	E	MB	MB	MB	MB	E	E	E	MB	Alta	MB	MB	E	E	E	MB	B	MB	MB	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El (brillante) futuro de Anthem

Hola PlayManía. Me considero un gran fan de BioWare y me resisto a pensar que el estudio deje "tirado" a sus seguidores que confiaron en su *Anthem.* ¿Realmente no van a mejorarlo? Muchas gracias y seguid así.

@Diego Sotomonte

No te preocupes que sí van a seguir trabajando en ello. En el pasado E3 los protagonistas indiscutibles del evento de EA fueron *Star Wars Jedi Fallen Order* y *FIFA 20*, pero también hubo espacio para *Anthem*. En una entrevista durante el evento, Ben Irving, su productor, reconoce que tienen mucho trabajo que hacer todavía: "*Anthem* sigue teniendo futuro. Un futuro brillante, espero. Hemos aprendido muchas cosas estos últimos meses, donde realmente queremos hacer un juego mejor. Y es ahí donde el compromiso de BioWare es fuerte ya que creemos que *Anthem* puede ser un juego alucinante". Ojalá lo consigan.

Apex Legends y su Temporada 2

Buenas tardes. Todo el mundo sigue viciado a *Fortnite* pero a mí me gusta mucho más *Apex Legends*. Quería saber cuando llegará la nueva temporada y qué traera el nuevo Pase de Batalla. Muchísimas gracias.

@David Perea

En el evento EA Play 2019 que sirvió de antesala al pasado E3, Electronic Arts ha confirmado todos los detalles de la Temporada 2 de *Apex Legends*. Esta segunda temporada, llamada Carga de Batalla, se lanzará el próximo 2 de julio en PS4 con multitud de novedades, una nueva Leyenda (Natalie "Wattson" Paquette, toda una ingeniera eléctrica), nuevo modo de juego ranked, y un nuevo Pase de Batalla con nuevas recompensas, desafíos especiales, más aspectos Legendarios, la habilidad para conseguir metales de fabricación, tres nuevas categorías de contenido y mucho más. Se añadirá también una nueva arma, la L-STAR, que se estrena en dicha Temporada 2 el 2 de julio. Se trata de una ametralladora de energía qye lanza unos proyectiles que infligen un daño severo, pero que también tiene desventajas: puede sobrecalentarse. Promete.



Ya salió un juego de Godzilla en PS4 pero, al parecer, en Ark System Works están trabajando en otro.

Godzilla arrasa con todo

Buenas playmaniacos. Estoy muy a tope con la nueva peli de Godzilla. ¿Sabéis si van a sacar un nuevo juego de kaijus

@Pedro Martínez

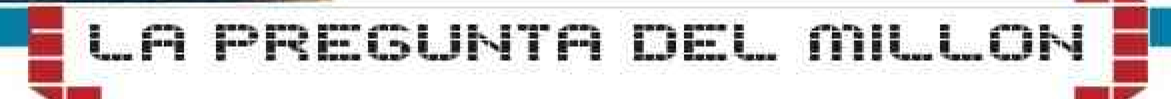
Pues parece ser que Ark System Works, creadores de *Dragon Ball FighterZ* aparte de otros juegos de lucha, estarían desarrollando Godzilla vs. Kong, un título de lucha 2D que estaría ligado a la película prevista que tiene previsto su estreno en 2020. Además de varias versiones de Godzilla y Kong, el juego presentará más de 20 kaijus para elegir, y otros más que saldrían post-lanzamiento vía DLC.

La película de Uncharted

Salud playmaniacos. Se sabe algo de la peli de Uncharted. ¡Estoy bastante ilusionada con este proyecto! Muchas gracias.

@Natalia Guzmán

¡Pues ya tenemos la fecha de estreno! La película de Uncharted se estrenará el 18 de diciembre de 2020 y contará con el ya confirmado Tom Holland (el actual Spider-Man) interpretando a un joven Nathan Drake y a Dan Trachtenberg (Calle Cloverfield 10) como director. No adaptará ningún videojuego en concreto, aunque el guión girará en torno a una reliquia fantástica. ¡Tenemos ganas de verla!



¿Qué pasa con el nuevo juego de Rocksteady?

¡Saludos playviciados! Terminó el E3 2019 y seguimos sin saber nada del nuevo juego de Rocksteady. Ni un miserable teaser, ni un anuncio... ¡nada! ¿A qué están esperando? ¿A que llegue PS5?

@ Felipe Cogolludo

Pues... puede ser que estén esperando el anuncio de PS5 o sencillamente, que necesitan más tiempo antes de mostrarnos en qué están trabajando. Con respecto a su ausencia en este reciente E3, lo cierto es que a nosotros no nos ha sorprendido, teniendo en cuenta que uno de los cofundadores del estudio inglés, Sefton Hill, ya declaró unos días antes de comenzar la feria angelina, que Rocksteady no estaría presente en esta edición del E3. La razón de esta ausencia en el evento de videojuegos más importante del año a nivel mundial era precisamente que se quedaban en sus oficinas de Londres "trabajando duro" en su "próximo gran proyecto". Y seguimos sin saber de qué ira. Damos por hecho que será un juego con superhéroes de DC, aunque ya han desmentido que sea de Superman. Veremos...





Todos estamos deseando saber nuevos detalles de *The Last of Us Part II*... ¡pero Sony no suelta prenda!



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Qué se sabe del nuevo PES 2020?

@Matías Alvarez

Pues que saldrá el 10 de septiempre con Messi en portada y un nuevo título: ahora se llama *eFootball Pro Evolution 2020* y promete ser una revolución tanto a nivel jugable como en modos y opciones.

¿Cuándo saldrá el RPG Greedfall?

@Laura Porras

Este original juego de rol con una ambientación fantástica que recuerda a El Pacto de los Lobos finalmente llegará en septiembre. Permanece atenta porque llega sin hacer ruido y tiene buena pinta.

¿Qué pasa con Dragon Age 4?

@Cristina De Miguel

Pues que parece que está "aparcado". En el pasado E3 no se dijo nada sobre él y sus creadores, los chicos de BioWare, andan enfrascados en mejorar la apuesta de *Anthem*. Suponemos que algún día lo anunciarán, pero no será a corto ni a medio plazo.

¿Cuándo veremos algo de PS5?

@Sergio Pazos

Es la gran pregunta que nos hacemos todos. Nuestra opinión es que Sony ya lo tiene todo listo y que lo único que está haciendo es esperar a que sus rivales muevan ficha y enseñen sus "armas". Esperamos que la muestren antes de que acabe este año.

Esperando a Ellie con ganas

Saludos a los redactores de Playmanía. Una vez que Death Stranding ya ha asomado la "patita", ¿cuál le va a tocar el turno a *The Last of Us: Part II*? Ya va tocando enseñarlo y decir cuándo sale...

@Héctor Santos

Pues lo cierto es que podríamos pensar que estar guardándoselo para acompañar el anuncio de PS5... sino fuera porque Sony ha asegurado varias veces que lo veremos en PS4. Lo que sí parece claro es que se irá a 2020, dado que *Death Stranding* sale en noviembre... Y con lo repleta de juegazos que está la primavera, no descartemos que salga antes... o después. Veremos.

StarCraft y sus cancelaciones

¡Buenos días, tardes o noches! ¿Es cierto que Blizzard ha cancelado un shooter basado en la franquicia *StarCraft*? Gracias

@Carlos Vegas

Pues eso han publicado en Kotaku. Al parecer, Blizzard habría cancelado un juego para móviles y un shooter en primera persona de *StarCraft*. El proyecto de *StarCraft* se conocía internamente como Ares. La idea era crear una propuesta similar a *Battlefield,* pero ambientado en el universo espacial. En los primeros prototipos se podía controlar a un Terran para enfrentarlo con los Zerg, pero también estabarían trabajando para que la raza alienígena formara parte de los personajes jugables. Siempre según esta fuente, se canceló porque la compañía vio que su desarrollo era más lento de lo esperado y prefirió dedicar estos recursos a otros proyectos futuros, como la secuela de *Overwatch* o *Diablo 4*, que a día de hoy aún no ha sido anunciado oficialmente. Blizzard ya canceló en la época de PS2 otro shooter espacial basado en esta franquicia, StarCraft Ghost, aunque éste era en tercera persona.

¿Superhéroes exclusivos?

Buenas playmaniacos. He visto que *Marvel Ultimate Alliance 3* será exclusivo de Switch. ¿Habría posibilidades de verlo en PS4?

@Carles Peris

Marvel Ultimate Alliance 3 es exclusivo de la híbrida de Nintendo. ¿Podremos disfrutarlos nosotros en algún momento en nuestra PS4? Pues no parece probable, aunque tampoco lo descartes al 100%. Ya sabes que a veces las exclusivas son temporales y a lo largo de la historia ya hemos tenido ejemplos de "exclusivos" de consolas de Nintendo que parecía que jamás íbamos a ver en una consola de Sony y al final han terminado saliendo, como por ejemplo *Resident Evil 4*. Ya veremos si ocurre lo mismo con *Marvel Ultimate Alliance 3*, pero desde luego si ocurre, no será pronto.

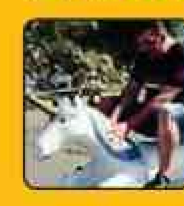


TU OPINIÓN CUENTA



¿Qué juegos del E3 os han gustado más?

La feria ha estado bien



Alejandro Mantilla Reyes

"Pensé que iba a ser un E3 flojo al no haber ido Sony, pero ha estado bastante bien, la verdad. Personalmente yo me quedo con Cyberpunk 77 y Final Fantasy VII Remake, aunque Watch Dogs Legion también me llamo mucho la atención. No sé, me atrae el nuevo sistema. Veremos en qué queda".

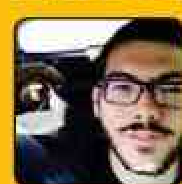
Dioses y monstruos



Jesus Vicente Garcia Sanchez

"Lo que más me ha gustado ha sido las conferencia de Ubisoft (God & Monsters) y por supuesto. la de Square Enix con esos Vengadores. Mereció la pena quedarse hasta tan tarde".

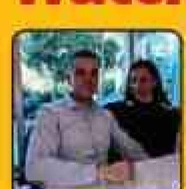
La serie Borderlands



Francisco José Pinto Rojo

"Yo me quedo con Borderlands 3 y con el detallazo de sus creadores. Y es que, a estas alturas, Borderlands 2 sacando un DLC gratuito siete años después de salir ¡Ya quisieran otros! ".

Watch Dogs Legion



David Gracia Pablos

"Watch Dogs Legion, que promete tener una ambientación de lujo en un Londres post-Brexit. Puede ser un sorprendente giro para la serie".

Destroy All Humans!



José M GD

"En una época de filtraciones y adelantos previos al E3, curiosamente el que más me ha sorprendido ha sido el remake de Destroy all Humans!, ya que fue prácticamente el único que nadie se esperaba!"

Death Stranding



Santiago Gumy

"Pues yo no he visto en el E3 nada más interesante que Death Stranding (y eso que no estuvo en la feria). Porque Hideo Kojima innova con un nuevo sistema de juego y él nunca decepciona".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué os ha parecido *Death Stranding*? ¿Os ha gustado?

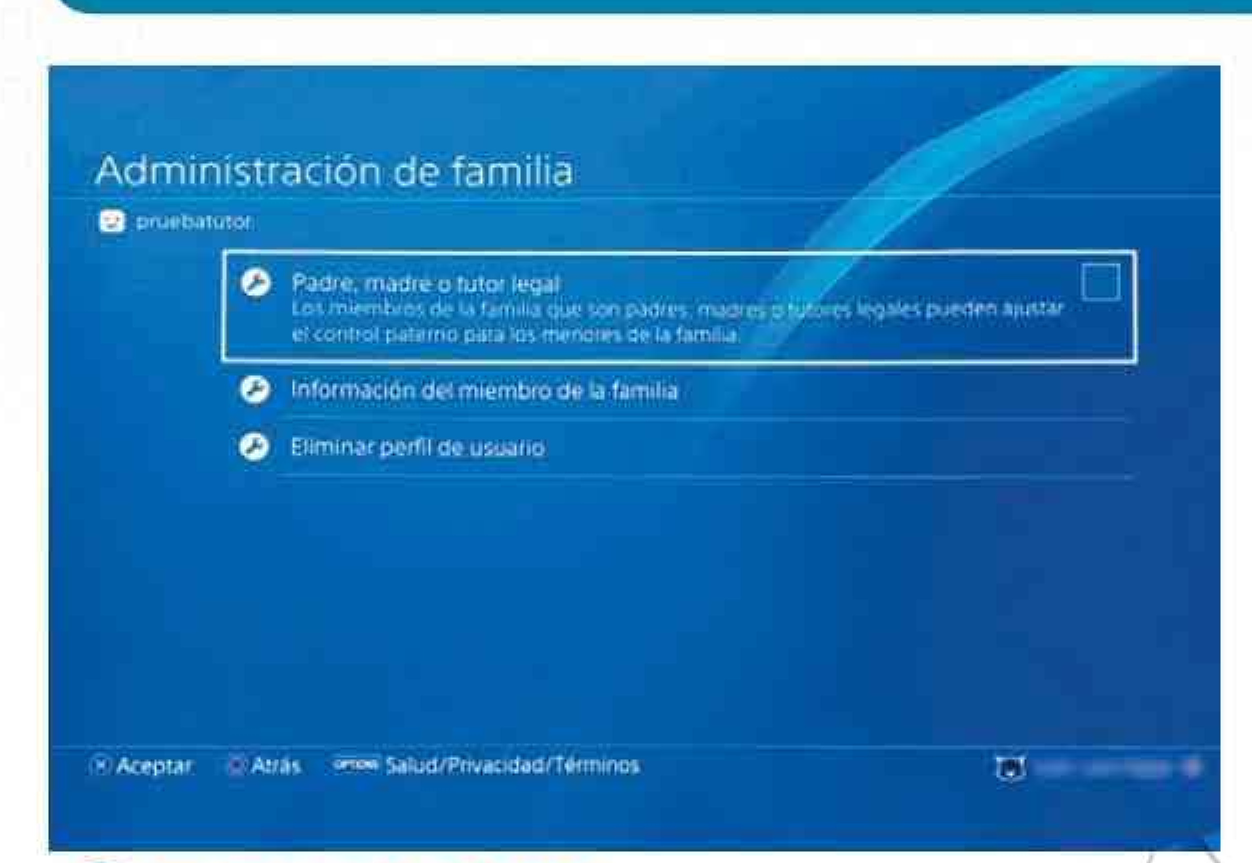
@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Control Parental



Si tienes hijos o compartes tu PS4 con menores de edad, te interesa conocer todas las opciones que la consola te permite configurar para protegerlos de contenidos inapropiados y de contactos desconocidos o no deseados. ¡En estas páginas te las detallamos paso a paso!

1. CREAR UNA "FAMILIA"

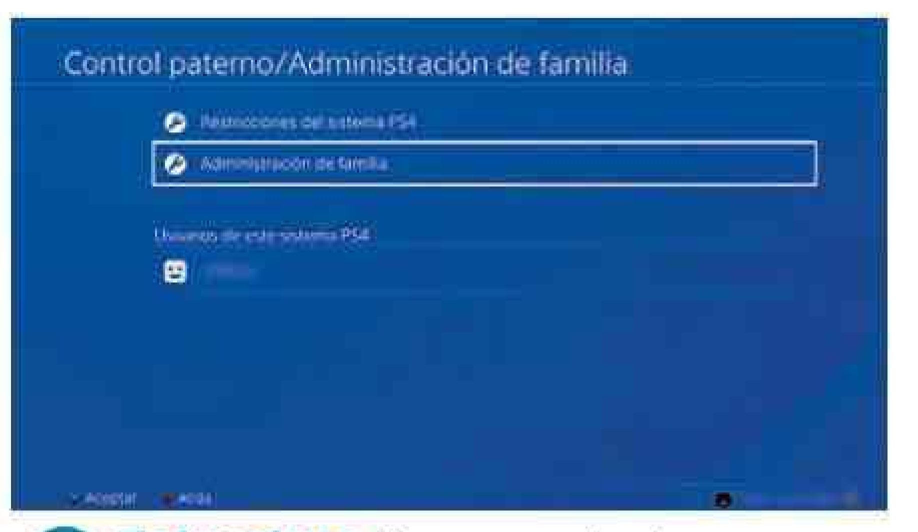


1 Tipos de miembros. A pesar de que hay tres tipos de cuentas, existen cuatro tipos de funciones dentro de la familia (administrador, miembro mayor de edad, miembro menor de edad y padre o tutor). Lo que puede o no puede hacer cada uno de estos tipos de funciones lo detallamos en la siguiente tabla.

	ADMINISTRADOR	MIEMBRO MAYOR EDAD	MIEMBRO MENOR EDAD	PADRE O TUTOR
Añadir/eliminar miembros familia	Sí	No	No	No
Crear una PSN	Sí	Sí	Sí (con permiso)	Sí
Poner restricciones sistema	Sí (sólo a menores)	Sí (con código)	No	Sí (con código)
Ajustar controles paternos de los menores	Sí	No	No	Sí
Opciones sociales PSN	Sí	Sí	Sí (con permiso)	Sí
Añadir métodos de pago y fondos	Sí (al suyo)	Sí (al suyo)	No	Sí (al suyo)
Gastar fondos del monedero	Sí (del suyo)	Sí (del suyo)	Sí (del administrador, según límite)	Sí (del suyo)
Hacer compras en PS Store	Sí	Sí	Sí (según límite)	Sí
Abandonar familia	No	Sí	No	Sí
Poner restricciones a otros adultos	No	No	No	No
Jugar a juegos y reproducir contenidos	Sí	Sí	Sí (offline y según edad)	Sí
Crear usuarios locales	Sí	Sí	Sí	Sí



2 Administrador. Si la consola es nueva y nunca ha sido usada, lo primero es crear un usuario local y una cuenta PSN o asignarle una ya existente. Si ya había un usuario, este será el Administrador de la Familia.



3 Estructura. Para comprobar de una manera sencilla y visual las cuentas que ya hay dadas de alta en la consola y qué función tienen, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia". Verás una lista en la parte central.



4 Eliminar. Si lo deseas, podrás eliminar una cuenta de un menor si accedes a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia", seleccionas al menor y escoges "Eliminar perfil de usuario".

En 2 minutos...

FAMILIAS. Todo el sistema de control parental está estructurado en lo que se denomina como "Familia", y está formado por 3 tipos de cuentas: administrador familiar, miembro adulto de la familia y miembro menor de la familia. Cada "Familia" sólo puede tener un "Administrador" siendo el resto de los demás tipos, hasta aun máximo de 7 cuentas con PSN con o hasta 15 usuarios locales. El concepto es muy parecido al de una de verdad. En ella habrá unos usuarios y cuentas mayores de edad y otras de menores que necesitan que se regulen el contenido al que acceden.

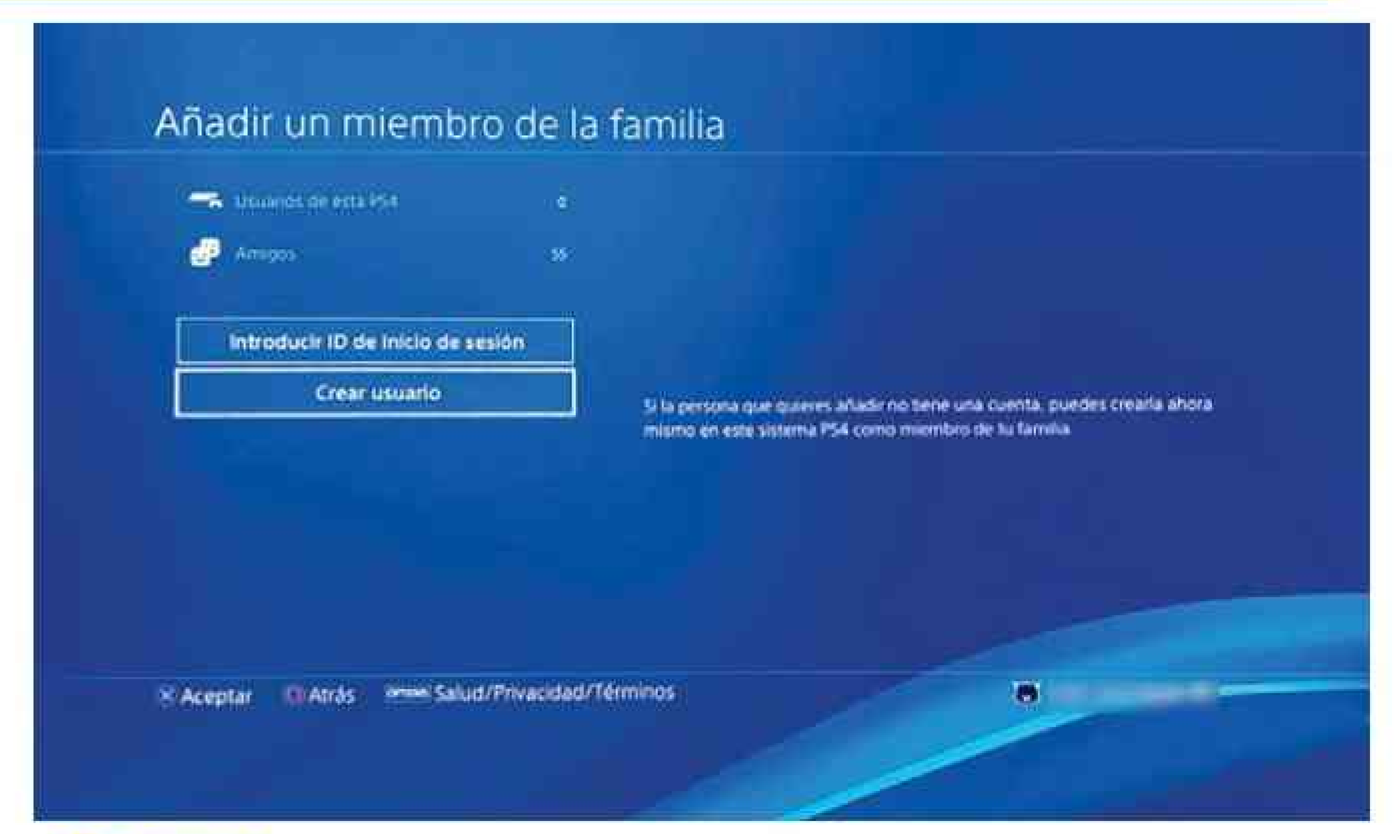




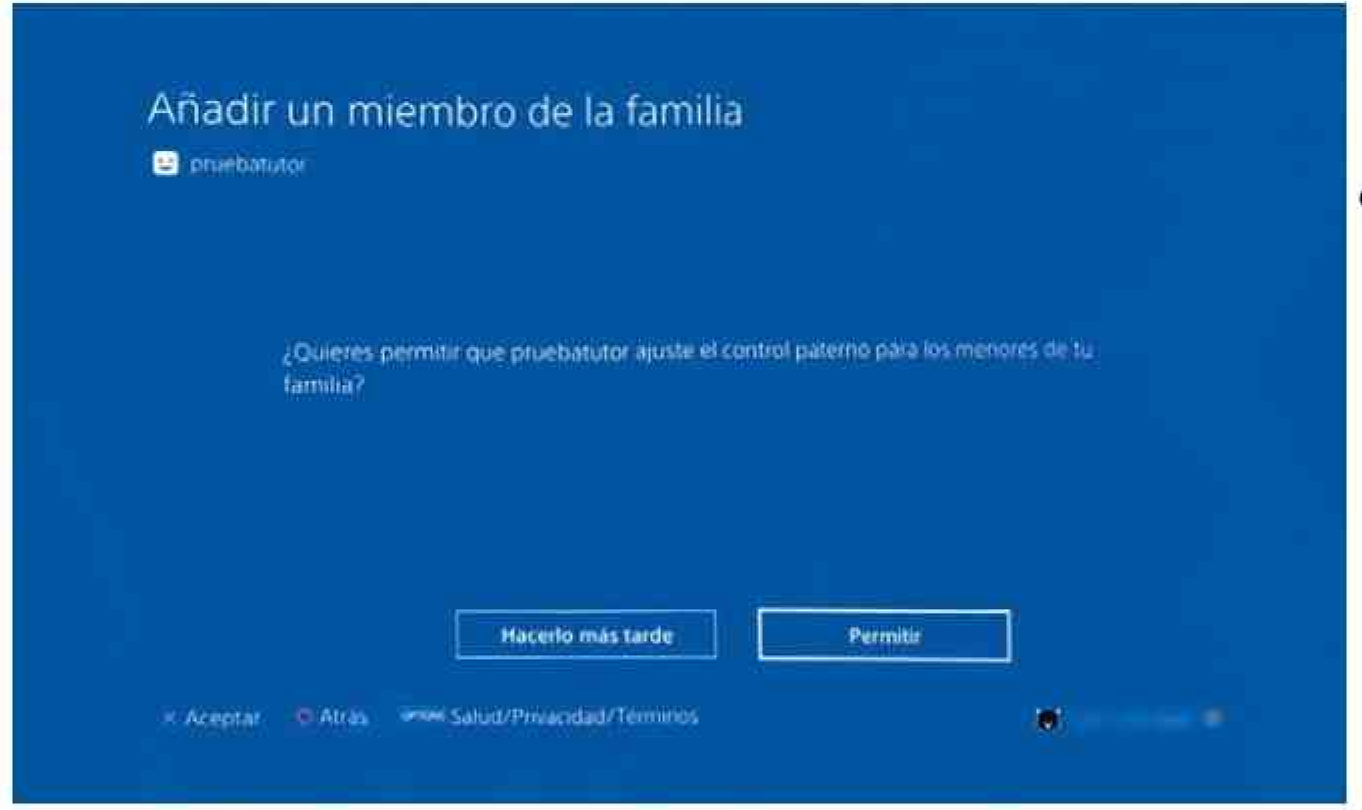
2. AÑADIR MIEMBRO MAYOR DE EDAD/TUTOR



1 Invitar. Desde tu usuario de Administrador, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y pincha en "Añadir miembro de la familia". Podrás invitar a cuentas PSN ya existentes (o fuera de ella, de tus Amigos" o por email) seleccionando una de las cuentas que aparezcan en la lista.



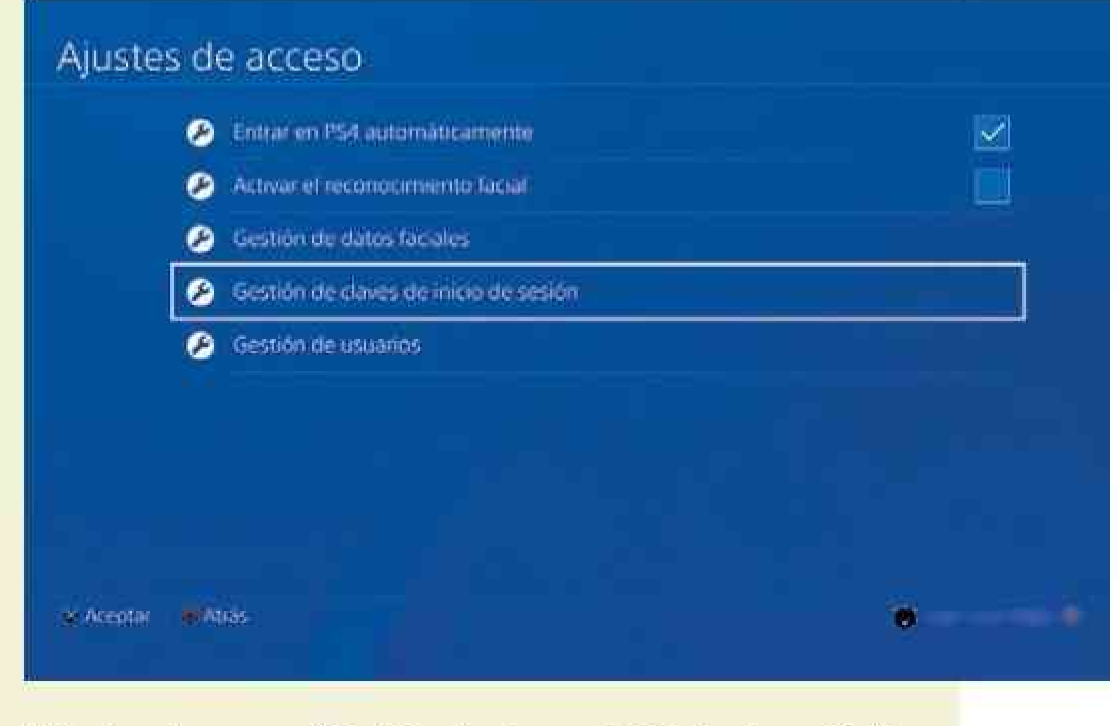
2 Crear. También puedes crear un usuario local de cero. Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y selecciona "Crear usuario" Asígnale entonces un nombre y marca la fecha de nacimiento para que se le asigne como menor o mayor de edad.



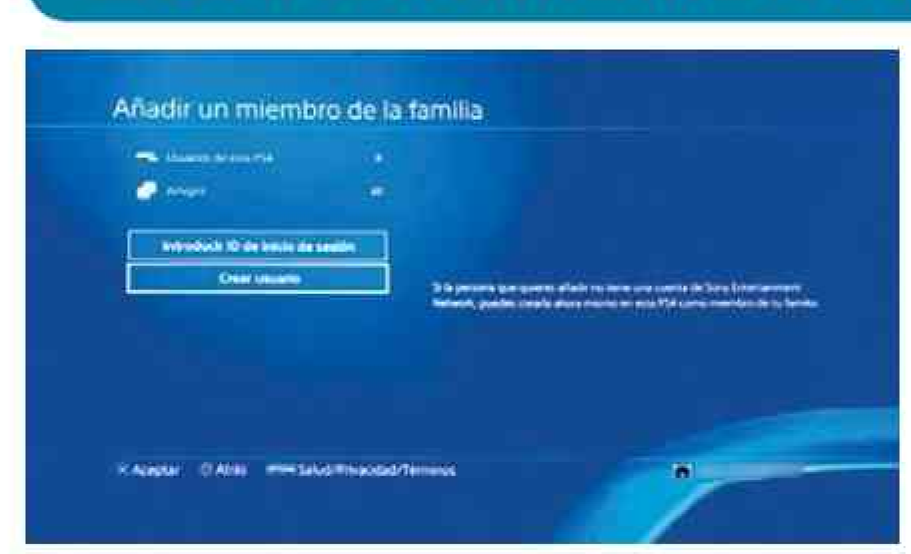
3 Tutor. A continuación elige si será tutor o no, permitiendo así que pueda establecer controles paternos a otros usuarios menores. Más tarde puedes hacerlo desde tu usuario de Administrador en "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia". Selecciona la cuenta que quieras y luego marca la casilla "Padre, madre o tutor legal".

Ojo con...

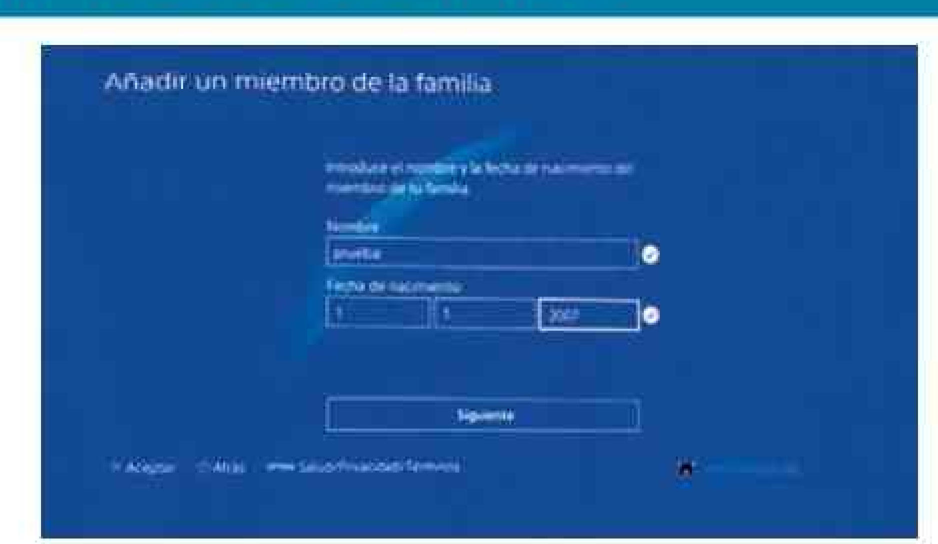
ACCESO PS4. Como medida de seguridad y para que un menor no pueda iniciar sesión con la cuenta del usuario Administrador o cualquier otro usuario mayor de edad (sean o no tutores), todos estos deberían establecer una clave de acceso en esa PS4. Que cada usuario, desde su sesión iniciada en la consola, vaya a "Ajustes/Ajustes de acceso/Gestión de claves de inicio de sesión" e introduce una clave (te recomendamos que no sea la típica "0000" o "1234" o fechas de nacimiento ya que seguro que son las que primero prueba un usuario menor que quiera acceder al perfil del Administrador. Se las saben todas...)



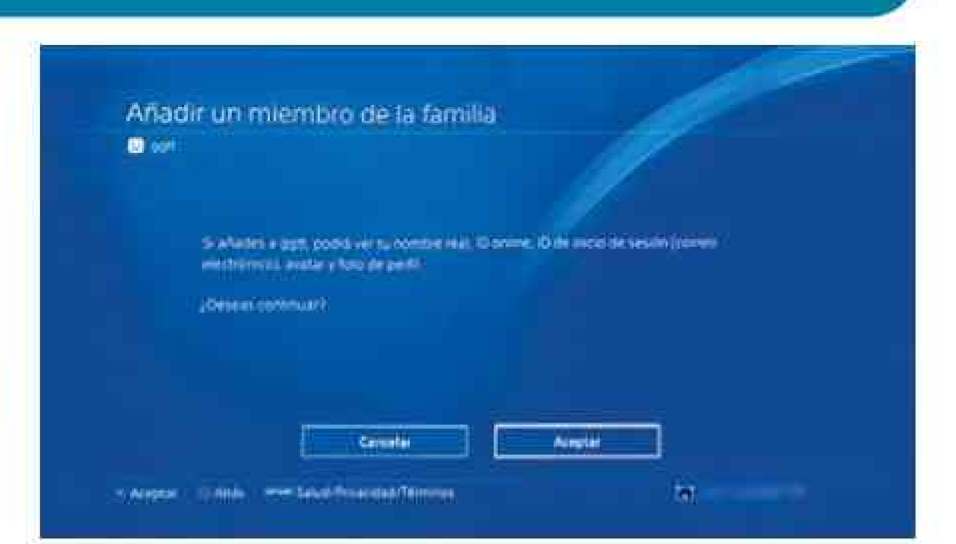
3. AÑADIR MIEMBRO MENOR DE EDAD



1 Crear. Desde tu usuario de Administrador, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración familiar" y pincha en "Añadir miembro de la familia", selecciona "Crear usuario".



2 Edad. Para crear un usuario menor de edad, tendrás que introducir un nombre y seleccionar una edad que indique que es menor de 18 años. Una vez realizado, dale a "Siguiente".



3 Restricciones. Tras aceptar el acuerdo que te propone Sony, accederás a la pantalla en la que configurar algunas de las capacidades del usuario menor de edad.

4. RESTRICCIONES PARA USUARIOS MENORES DE EDAD



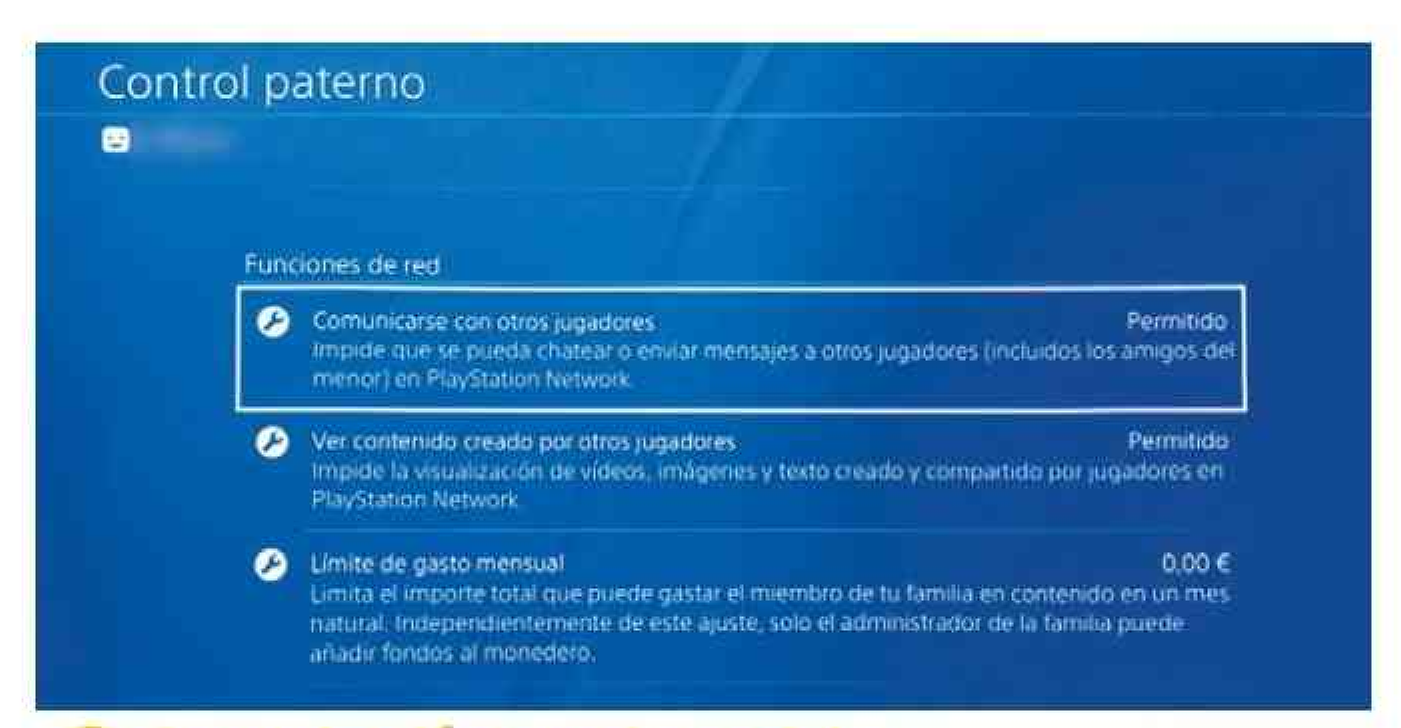
1 Configuración. Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y selecciona el usuario de la lista al que quieras regular el acceso a contenido. Introduce luego tu clave de PSN.



2 Edad mínima. Ajústala en "Nivel de edad para juegos" y "Nivel de edad para Blu-ray Disc y vídeos en DVD" para impedir que vean contenido recomendado a edades superiores a la de los menores.



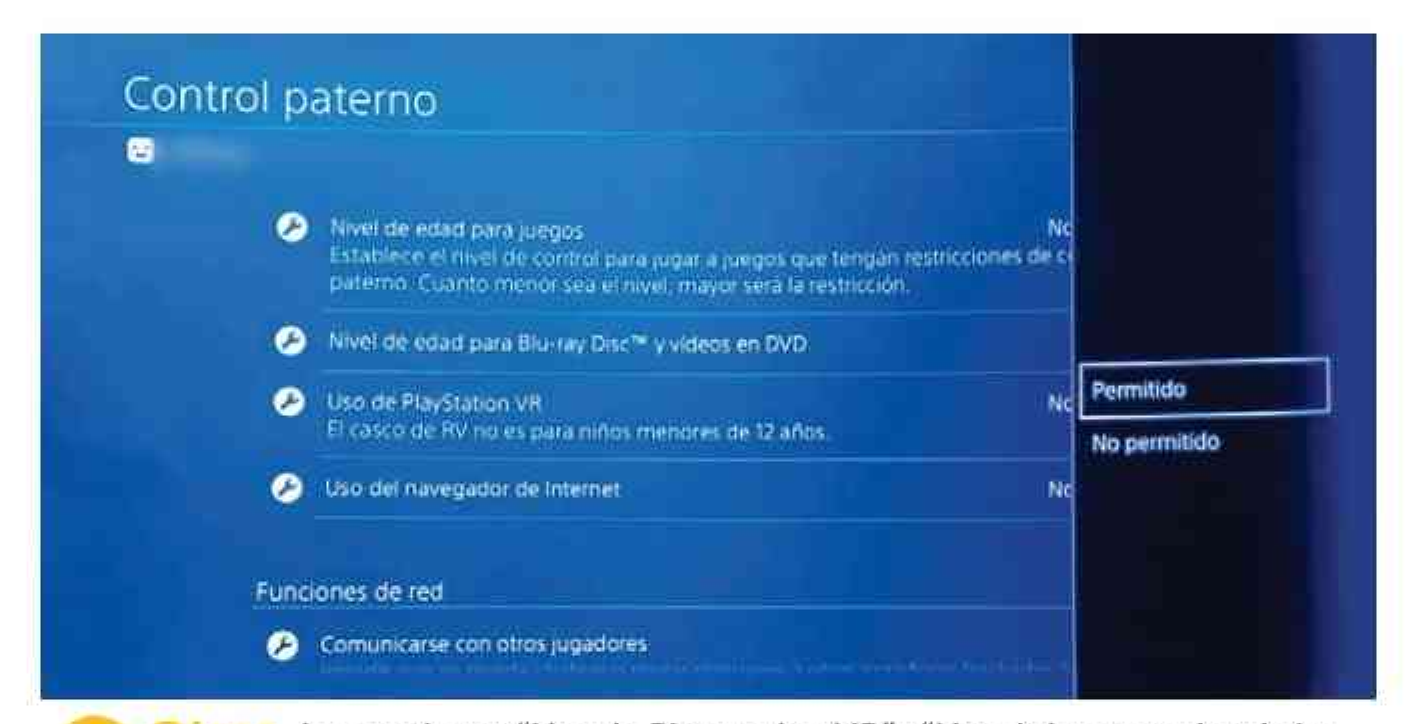
3 PSN. Ve a Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y selecciona el usuario menor de edad al que quieras regular el acceso a PSN. En la siguiente pantalla selecciona "Unirse a Playstation Network" y luego elige "Permitido" o "No permitido" del menú de la derecha.



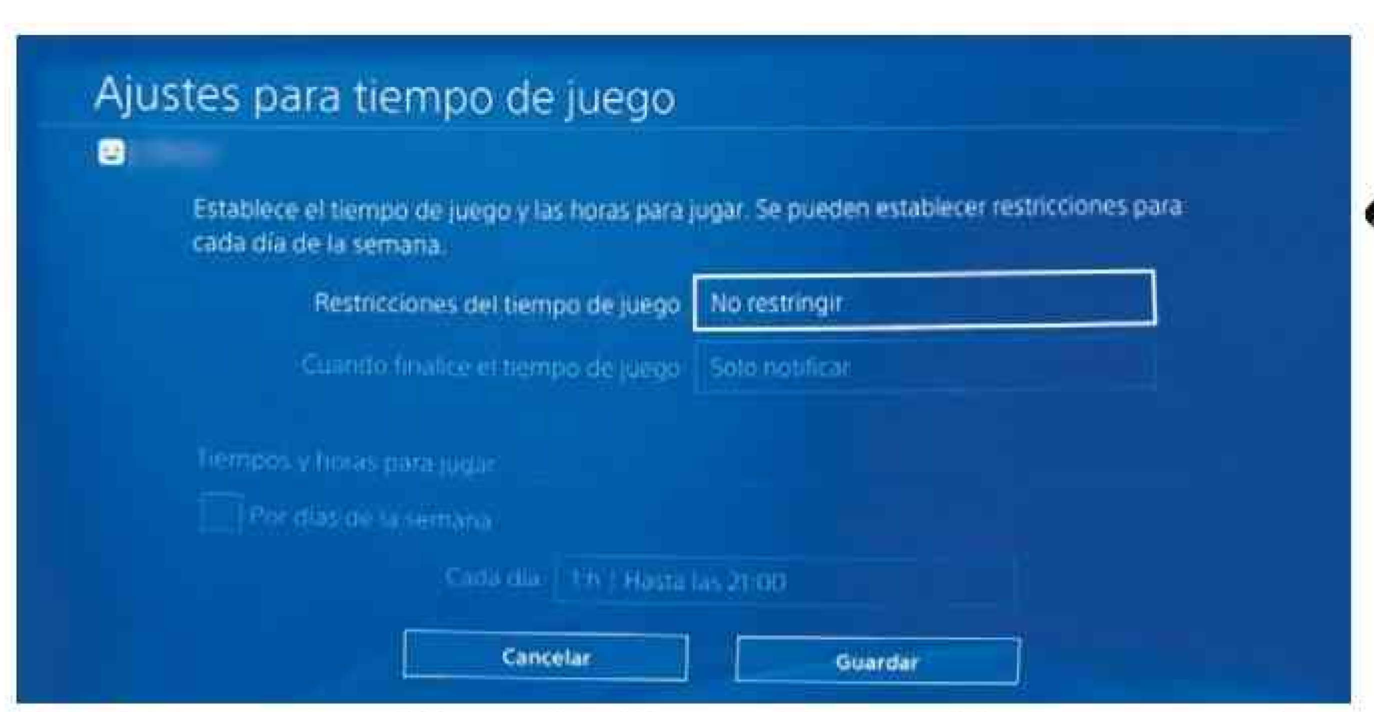
4 Comunicación en redes sociales. Las tres primeras opciones recogen la actividad online y la posibilidad de comunicarse con otros usuarios de PSN. Elige "Permitir" o "No permitir" según la opción que prefieras en el menú desplegable de la parte derecha.



5 Gasto. Los usuarios menores podrán disponer de los fondos que hay en el monedero de Administrador, aunque no recargarlo. En nuestra opinión, es recomendable establecer un límite yendo a la tercera opción, "Límite de gasto mensual", y marcar el tope que creas conveniente.



6 Otros. Las opciones "Uso de Playstation VR" y "Uso del navegador de internet" pueden limitar el acceso a estas aplicaciones (ya sabéis que el uso de Playstation VR no está recomendado para menores de 12 años). Simplemente selecciona "No permitido" en el menú de la derecha.

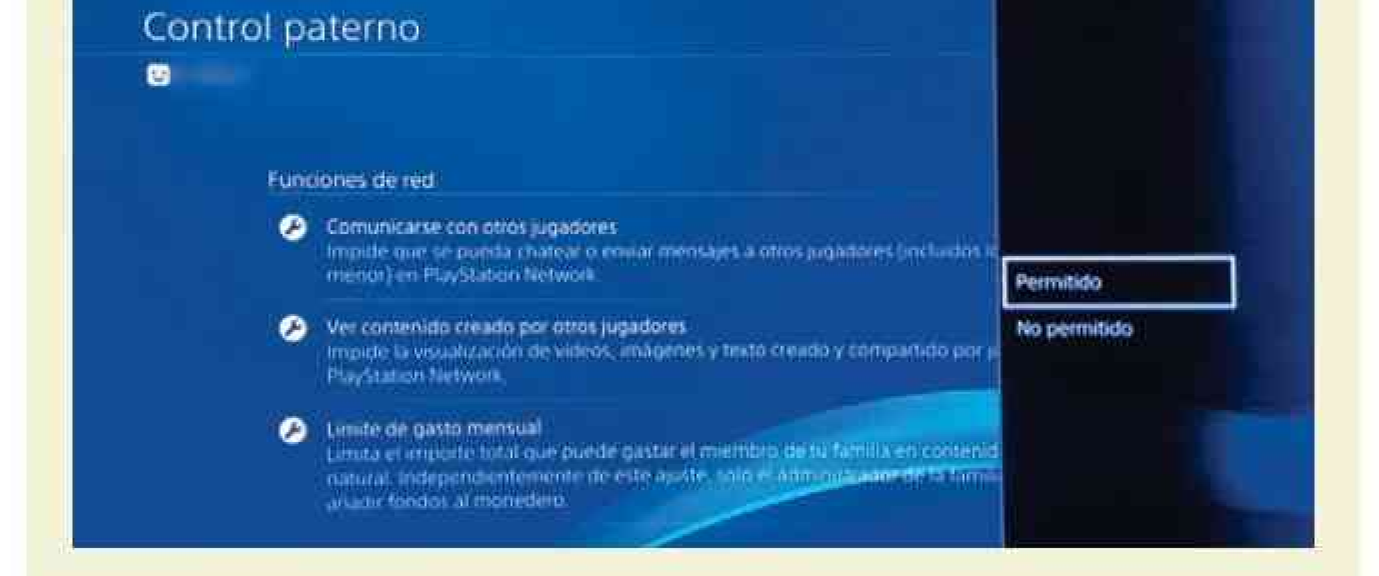


7 Tiempo. También puedes delimitar el tiempo máximo que un usuario menor puede jugar, así como qué pasará cuando se agote. Ve a Ajustes/ Control paterno-Administración familiar/Administración de familia" y selecciona el usuario al que quieras regular. Luego pulsa sobre "Tiempo de juego".

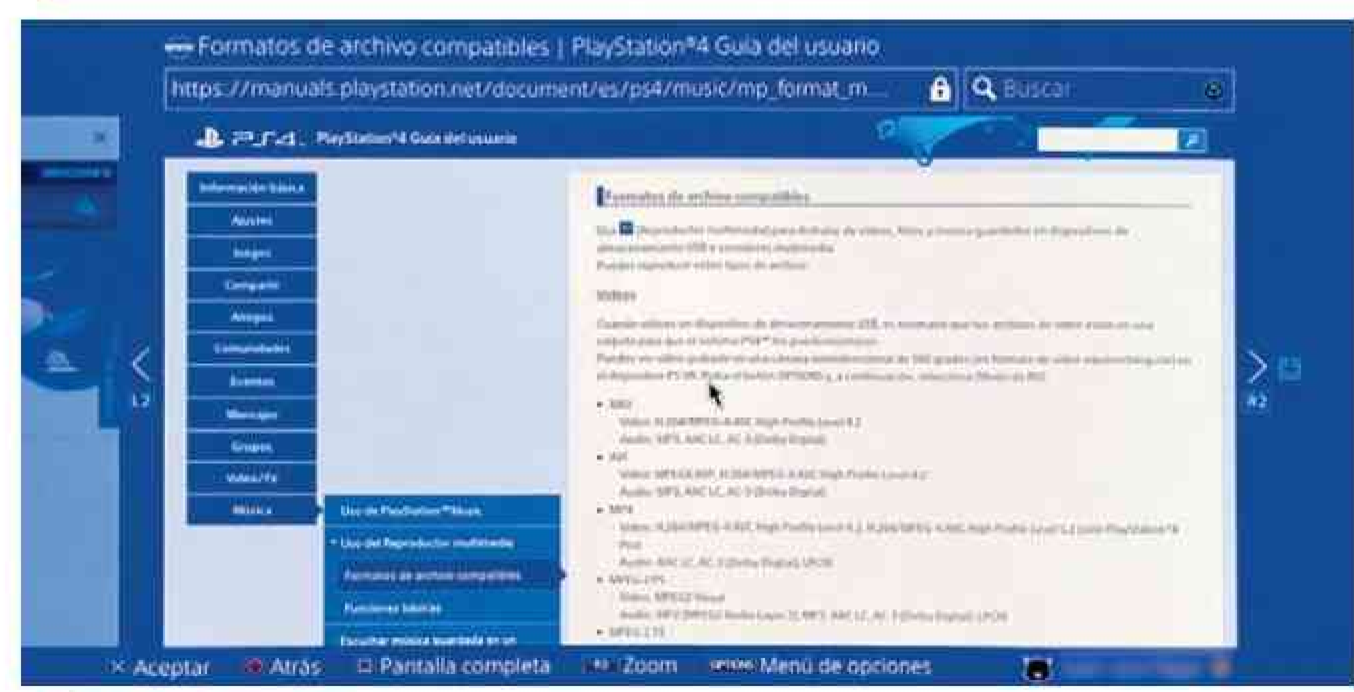


Ojo con...

REDES SOCIALES. La sección descrita en el punto 4.2 es especialmente importante si lo que quieres es tener limitada la posibilidad de que otros usuarios se pongan en contacto con los usuarios menores de edad de la consola. Con ello evitarás que desconocidos puedan enviarles mensajes o invitaciones a chats de voz o de amistad. Lo malo o la parte negativa de esta configuración es que también evitará que lo hagan los que de verdad sí son sus amigos. Tendrás que ser tú el que decida cuál es la mejor opción para tus hijos o menores.



5. CONTROLAR LA NAVEGACIÓN POR INTERNET



1 Software. La aplicación de pago Trend Micro Kids Safety te permite controlar el contenido al que se accede desde el navegador web de la consola y que hemos comentado en el punto 4.6.



2 Adquirir. Si estás interesad en adquirila, entra en PS Store desde el menú principal de la consola y búscalo por su nombre en la pestaña de "Buscar", que está arriba a la derecha.

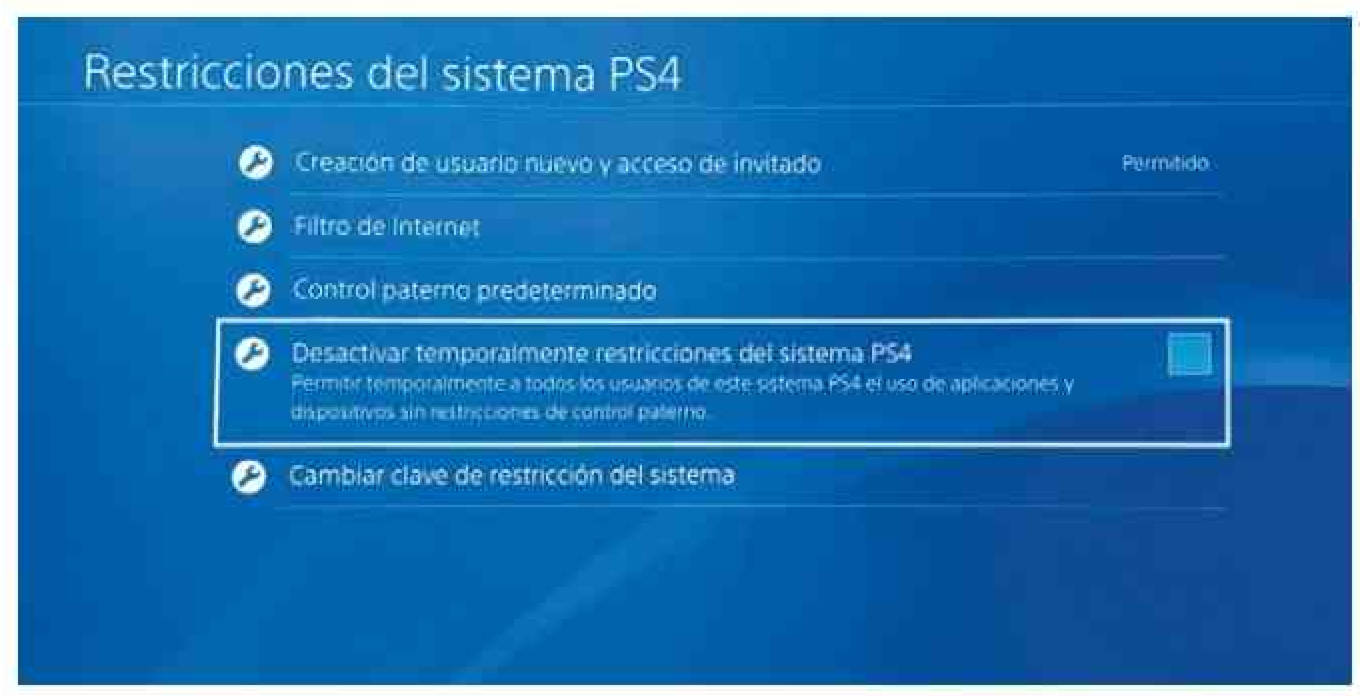


3 Activar. Una vez adquirida la aplicación, desde la cuenta de Administrador, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración de familia/Restricciones del sistema PS4/Filtro de Internet" y pulsa el botón X en "Ajustes de Trend Micro for PlayStation 4".



4 Filtros. Introduce la clave de sistema y podrás activar dos filtros diferentes disponibles a la hora de navegar por internet. Nosotros no tenemos esta aplicación en nuestras PS4 pero si consideras necesario controlar el contenido al que se accede desde el navegador de la consola, es la opción más recomendada.

6. RESTRICCIONES GENERALES DE PS4



1 Controles extra. Puedes establecer una serie de controles en la consola que afectarán a los usuarios que se creen nuevos (y que no se conecten a PSN) y a los usuarios invitados, a los que no has podido establecer ningún control parental previamente.



En 2 minutos...



LA CLAVE. La clave de acceso al Control Paterno es recomendable que sea cambiada pues la que viene por defecto es extremadamente evidente y fácil de adivinar. Para cambiarla, desde tu cuenta de Administrador, ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Restricciones del sistema PS4", introduce la clave antigua y luego ve a "Cambiar clave de restricción del sistema". Pon la nueva dos veces y ya está.



2 Permisos. Ve a "Ajustes/Control paterno-Administración familiar/Restricciones del sistema PS4". Allí deberás introducir tu clave de control paterno a continuación.



3 Nuevo usuario. Para evitar que alguien cree un usuario con todos los permisos, desde tu cuenta de Administrador, selecciona "no permitir" en "Creación de usuario nuevo y acceso de invitado".



4 Invitados. Si seleccionas "Permitir" en la opción anterior, puedes evitar que se reproduzcan ciertos contenidos por esos usuarios nuevos o invitados si entras en "Control paterno predeterminado".

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Grupo V, con domicilio en C/ Valportillo Primera 11 - 28108 Alcobendas (Madrid), y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Grupo V.

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MAYO DATOS CEDIDOS POR GAME

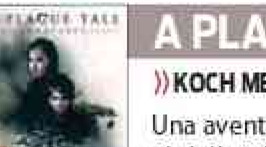


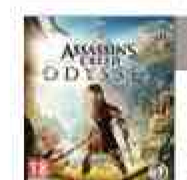

Days Gone sigue líder.

1. Days Gone (=)
2. Grand Theft Auto V (↓)
3. Call of Duty Black Ops 4 (↑)
4. FIFA 19 (↓)
5. A Plague Tale: Innocence (↑)
6. Marvel's Spider-Man (↑)
7. NBA 2K19 (↑)
8. Red Dead Redemption II (=)
9. Rage 2 (N)
10. Team Sonic Racing (N)


Team Sonic Racing ha sido un éxito también.

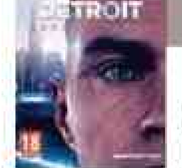
AVENTURAS

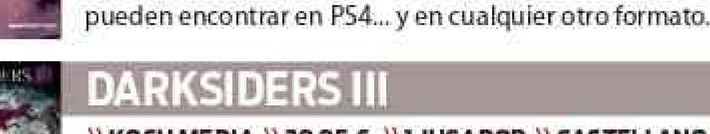
A PLAGUE TALE: INNOCENCE — DISCO

» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura emocionante que sustenta su jugabilidad en el sigilo y leves toques de rol. Original y absorbente.
NOTA **83**

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO

» UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA **93**

CALL OF CTHULHU — DISCO

» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA **82**

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO

» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA **91**

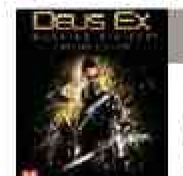
DARKSIDERS III — DISCO

» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.
NOTA **72**

DAYS GONE — DISCO

» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene detalles jugables muy interesantes como las hordas de zombis, pero acaba siendo "genérico" y poco innovador.
NOTA **80**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA **94**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO

» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA **90**

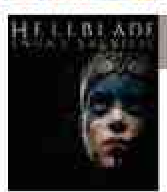
DISHONORED 2 — DISCO

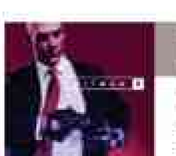
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA **92**

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA **94**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO

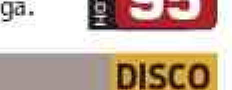
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO

» NINJA THEORY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA **91**

HITMAN 2 — DISCO

» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA **88**

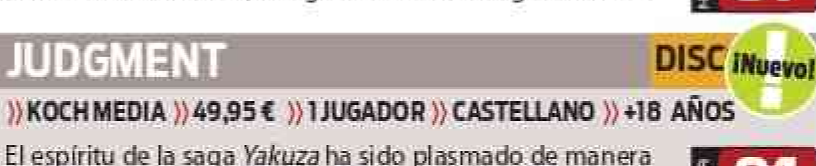
HORIZON: ZERO DAWN — DISCO

» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA **95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO

» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA **87**

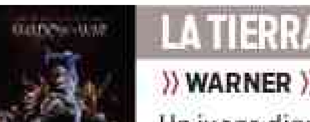
JUDGMENT — DISCO — ¡Nuevo!

» KOCH MEDIA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El espíritu de la saga *Yakuza* ha sido plasmado de manera brillante en un "spin off" fantástico. Un nuevo clásico.
NOTA **91**

JUST CAUSE 4 — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.
NOTA **79**

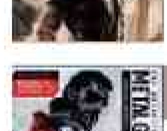
LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO

» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA **90**

MAD MAX — DISCO

» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA **90**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO

» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA **94**

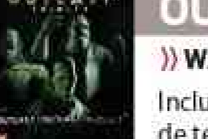
NIeR AUTOMATA — DISCO

» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA **93**

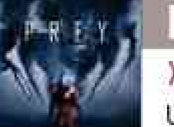
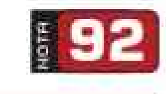
NIOH — DISCO

» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA **90**

OUTLAST TRINITY — DISCO

» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA **82**

PREY — DISCO

» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA **92**

RED DEAD REDEMPTION II



» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA **96**

Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Judgment







1. AMBIENTACIÓN SIN IGUAL. *Judgment* recoge el testigo de los *Yakuza* para ofrecernos una historia que nos sumerge en los bajos fondos de una gran ciudad japonesa de forma increíble.

2. VARIEDAD POR BANDERA. Los ingredientes habituales de los *Yakuza* (combates, minijuegos, misiones secundarias...) enriquecidos con nuevas mecánicas que tienen que ver con investigar.

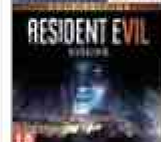
3. ¡Y CON TEXTOS EN CASTELLANO! La razón que solemos esgrimir para tratar de explicar por qué una saga como *Yakuza* no triunfa en España es que no llega traducido. Pues éste sí.



RESIDENT EVIL 2 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.

NOTA 90



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA 91



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE — DISCO
» FROM SOFTWARE » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

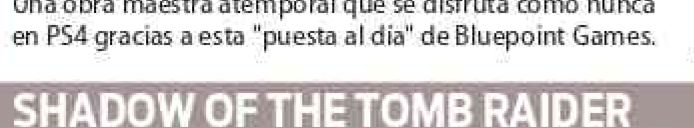
Una de los mejores aventuras de acción de la consola. Pocos juegos de acción son capaces de transmitir tanto.

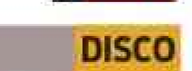
NOTA 94

SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

NOTA 93





SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.

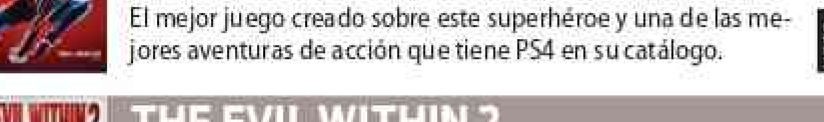
NOTA 92

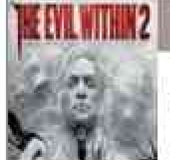


SPIDER-MAN — DISCO
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.

NOTA 91





THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA 89





THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA 95



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA 86



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

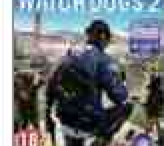
NOTA 95



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA 87



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA 90

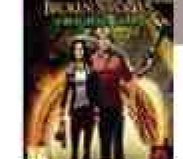


YAKUZA 6
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA 91

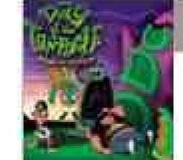
AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.

NOTA 89





DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

NOTA 80



FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

NOTA 78

LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.

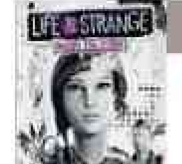
NOTA 81



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA 87



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.

NOTA 82



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA 83



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

NOTA 77



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Pese al "PROTESTO" por la falta de traducción, la trilogía es ideal para conocer tres juegos por los que no pasan los años.

NOTA 82



THE WALKING DEAD: FINAL SEASON — DISCO
» MERIDIEM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

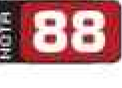
Sin deparar ninguna sorpresa jugable, The Walking Dead se despide con un episodio muy interesante e incluso épico.

NOTA 81



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.



NOTA 88

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.



2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Trust GXT 706 Rona
TRUST GAMING | 199,99 €

La silla para gaming GXT 706 Rona con reposapiés escamoteable y respaldo con malla te proporciona un asiento cómodo para tus largas sesiones ante la consola. Podrás configurarla a tu gusto (la altura, el ángulo del respaldo...) y cuenta con un moderno diseño.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ...



1 Hotline Miami

Hotline Miami y su secuela *Wrong Number* se han convertido ya en auténticos clásicos de la ultraviolencia pixelada. Lo único malo que podemos decir de ellos es que su edición en formato físico para PS4 no salió en Occidente.

2 Shakedown Hawaii

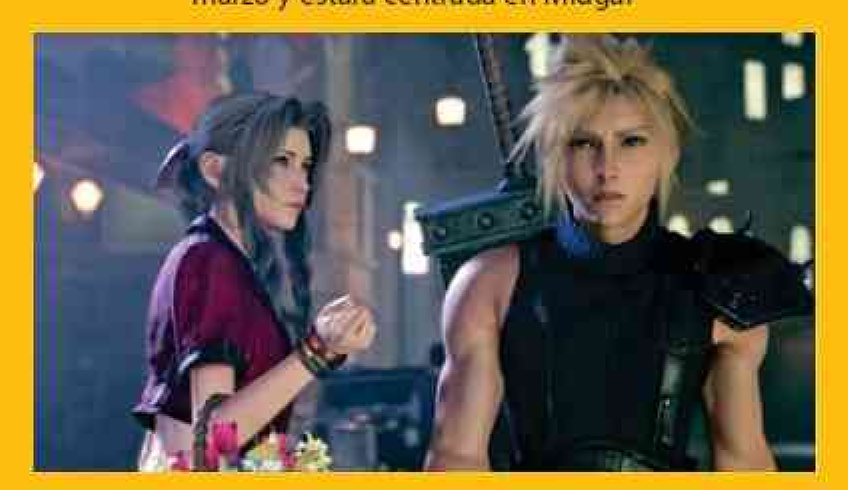
Una de las sorpresas mas agradables que nos ha dejado este mes. Hawái acoge una de las aventuras de acción 3D más divertidas, alocadas y excitantes de cuantas han aparecido en la escena indie esta temporada. Adueñate por la fuerza de sus calles con este "sandbox" con sabor muy "retro".

LOS ESPERADOS

1 Final Fantasy VII Remake

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 3 DE MARZO

Ha sido una de las sensaciones del pasado E3 sin lugar a dudas. La primera parte de la reimaginación de este inolvidable RPG saldrá en marzo y estará centrada en Midgar



2 Death Stranding

PS4 | SONY | AVENTURA | 8 DE NOVIEMBRE

No ha estado en el E3, pero Hideo Kojima se encargó de "calentarlo" ofreciéndonos pocos días antes un nuevo trailer que mostraba "gameplay". Nos sigue llamando mucho la atención.



3 Cyberpunk 2077

PS4 | CD PROJEKT RED | ROL | 16 DE ABRIL

Uno de los recuerdos imborrables que nos ha dejado este E3 es la aparición de Keanu Reeves presentando su personaje en *Cyberpunk 2077* y confirmando la fecha de lanzamiento. Fue bestial.



ROL

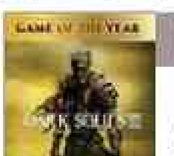
BLOODBORNE GOTY — DISCO



FROM SOFTWARE | 19,99 € | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO



FROM SOFTWARE | 24,99 € | 6 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO



BANDAI NAMCO | 29,95 € | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano. NOTA **91**

DRAGON QUEST XI — DISCO



SQUARE ENIX | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades. NOTA **92**

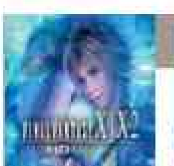
FALLOUT 4 GOTY — DISCO



BETHESDA | 44,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

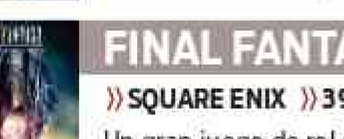
FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO



SQUARE ENIX | 19,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO





SQUARE ENIX | 39,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**

KINGDOM HEARTS III — DISCO

SQUARE ENIX | 69,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego. NOTA **93**

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO



EA GAMES | 19,99 € | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**

NI NO KUNI II — DISCO



BANDAI NAMCO | 34,95€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas. NOTA **91**

PERSONA 5 — DISCO



KOCH MEDIA | 34,99€ | 1 JUGADOR | INGLÉS | +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**

TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO



BANDAI NAMCO | 39,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión. NOTA **87**

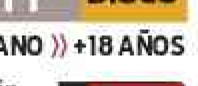
TESO: ELSWEYR — DISCO ¡Nuevo!



WARNER | 59,95 € | MMORPG | INGLÉS | +18 AÑOS

La última expansión de *TESO* ofrece otra gran aventura y multitud de añadidos interesantes. Pero sigue en inglés. NOTA **84**

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO



BETHESDA | 59,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV. NOTA **88**



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

BANDAI NAMCO | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

LUCHA

DEAD OR ALIVE 6 — DISCO

KOEI TECMO | 69,95 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido. NOTA **89**

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

BANDAI NAMCO | 39,95€ | 6 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos... NOTA **91**

INJUSTICE 2: LEGENDARY EDITION — DISCO



WARNER | 14,95€ | 2 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA **91**

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

CAPCOM | 29,95€ | 2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador. NOTA **84**

MORTAL KOMBAT 11 — DISCO

WARNER | 69,95 € | 2 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS

Una de las entregas más memorables de esta ya longeva serie y, por ende, uno de los mejores juegos en su género. NOTA **90**

SOULCALIBUR VI — DISCO

BANDAI NAMCO | 69,95 € | 1-2 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia! NOTA **87**

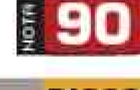
STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO



CAPCOM | 39,99€ | 2 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha. NOTA **89**

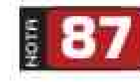
TEKKEN 7 — DISCO



BANDAI NAMCO | 34,95€ | 2 JUGADORES | CASTELLANO | +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA **90**

WWE 2K19 — DISCO



2K SPORTS | 19,95 € | 1-8 JUGADORES | CASTELLANO | +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse... NOTA **85**

... de mafiosos en plan "retro"



3 Retrocity Rampage

Otro juego al estilo *GTA* (nos referimos a los anteriores a *GTA III*) en perspectiva cenital que es de los mismos creadores que *Shakedown Hawaii* y vuelve a retrotraernos a la época de los 16 bits, en un juego divertidísimo que parodia otros videojuegos, películas y cultura popular de las décadas de los 80 y los 90.



4 Milanoir

Los "poliziotteschi" constituyen un subgénero de películas de crimen y acción que alcanzaron su máxima popularidad en Italia en los setenta. Y este juego de Italo Games las homenajea. Con una presentación retro, manejamos a un convicto acusado de un crimen que no ha cometido y que busca venganza a toda costa.

SHOOT'EM UP



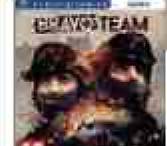
BATTLEFIELD V — DISCO
» EA » 39,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento. NOTA **85**



BLOOD & TRUTH — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Su sorprendente factura audiovisual y su trepidante ritmo te atraparán sin remedio. De los mejores juegos de PS VR. NOTA **89**



BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller. NOTA **79**

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4. NOTA **90**



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA **91**





DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores. NOTA **75**



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto. NOTA **90**



FARPOINT — DISCO
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA **80**





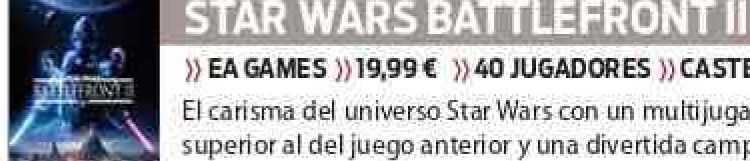
OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA **90**



RAGE 2 — DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter cuyo punto fuerte está en los tiroteos, pero la historia y sus elementos "sandbox" están desaprovechados NOTA **78**



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña. NOTA **90**

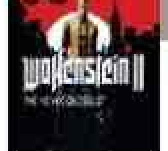


THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR. NOTA **83**

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA **87**



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico. NOTA **90**

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA **90**



DIRT RALLY 2.0 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

A nivel simulación es la mejor entrega de la serie, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran. NOTA **87**





DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA **80**



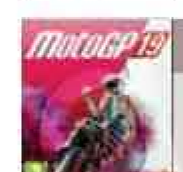
F1 2018 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1. NOTA **86**



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora. NOTA **85**



MOTOGP 19 — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Milestone sigue mejorando su fórmula con novedades que convierten a *MotoGP 19* en lo mejor sobre dos ruedas. NOTA **78**



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA **90**





SONIC TEAM RACING — DISCO ¡Nuevo!
» SEGA » 39,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Sonic regresa al mundo de los karts con un título muy entretenido, especialmente si lo jugamos en compañía. NOTA **84**

THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos. NOTA **80**





WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA **90**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Days Gone** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Cada vez estamos más acostumbrados a ver cómo los éxitos occidentales también triunfan en el país del Sol Naciente.

2. **Ys Celceta no jukai: Kai** (N) — PS4 | NIHON FALCOM | ROL
3. **Sekiro: Shadows Die Twice** (↓) — PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Earth Defense Force: Iron Rain** (↓) — PS4 | D3 PUBLISHER | ACCIÓN
5. **Langrisser I & II** (=) — PS4 | KADOKAWA GAMES | S-RPG

EE.UU.

1. **Days Gone** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Days Gone también ha sido el juego más vendido de mayo en Estados Unidos. ¿Cómo lo habrán visto en el estado de Oregón?

2. **Mortal Kombat 11** (N) — PS4 | WARNER | LUCHA
3. **MLB 19: The Show** (=) — PS4 | SONY | DEPORTIVO
4. **The Division 2** (N) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
5. **Sekiro: Shadows Die Twice** (↓) — PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **Days Gone** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa también nos hemos subido a la moto de Deacon, además de hacer y padecer los más sangrientos "fatalities" con *MK11*.

2. **Mortal Kombat 11** (N) — PS4 | WARNER | LUCHA
3. **Rage 2** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP
4. **FIFA 19** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Red Dead Redemption II** (=) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

Merchandising Crash Team Racing Nitro-Fueled

www.numskull.com | Varios precios

Crash Team Racing: Nitro Fueled ya estará a la venta cuando leáis esto, aunque a nosotros no nos llegó a tiempo para incluir su análisis en el presente número. Ya lo estamos jugando en profundidad, y de paso os recordamos que www.numskull.com tienen todo tipo de merchandising oficial. ¡Incluso un incensario!



Figuras de acción Fortnite

www.game.es | Varios precios

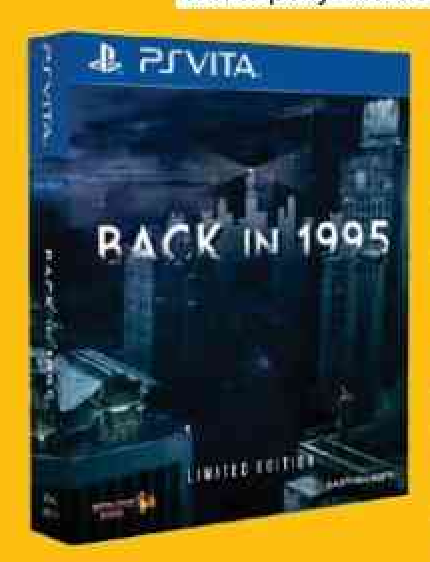
¡La fiebre de *Fortnite* llega a McFarlane Toys! Descubre la nueva línea de figuras de tu Battle Royale favorito con más de 18 puntos de articulación: Ice King, Overtaker, Ragnarok… ¡Colecciónalos! Su precio es de 29,95 (cada una) y saldrán en varias "waves".



IMPORT FRIENDLY

1 Back in 1995

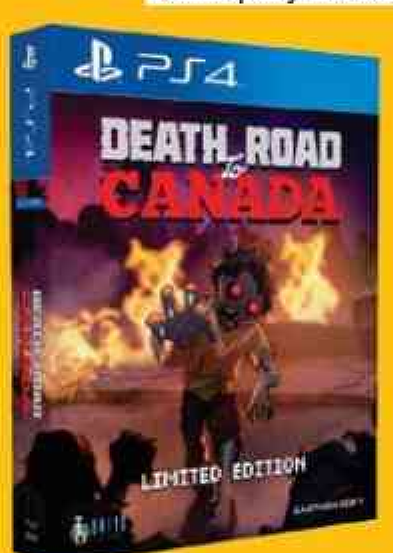
www.play-asia.com | 39,95$



Este juego de terror y misterio salió en 2016. No es muy bueno, pero tiene mucho encanto porque supone todo un homenaje a los primeros "survival horrors" desde su "feo" apartado gráfico poligonal hasta sus cámaras prefijadas. Es una edición limitada de Play-Asia. Sale en julio.

2 Death Road to Canada

www.play-asia.com | 32,65$



Otra exclusiva en formato físico de www.play-asia.com es este juego de zombis "masivo" en el que hasta 500 zombis pueden venir a por nosotros y a por nuestros compañeros (permite juego en cooperativo para hasta 4 jugadores). Tiene un potente editor y armas curiosas.

3 Airheart

limitedrungames.com | 29,95$



Diseñado por Jeremy Spillmann, *AirHeart: Tales of Broken Wings* es una especie de roguelike pero con aeroplanos. Una propuesta de lo más curiosa que ha merecido una edición física por parte de Limited Run (con póster, manual y carátula reversible. Sólo han tirado 1.500 unidades.

ACCIÓN

ACE COMBAT 7 — DISCO



BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG » CASTELLANO » +12 AÑOS

Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4.

NOTA **86**

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO

KOCH MEDIA » 39,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer.

NOTA **83**

CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE — DISCO

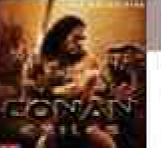


CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90.

NOTA **80**

CONAN EXILES — DISCO

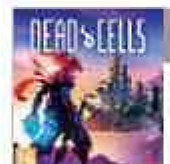


SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa.

NOTA **87**

DEAD CELLS — DISCO



MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite".

NOTA **90**

DEAD RISING 4 — DISCO



CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.

NOTA **85**

DEVIL MAY CRY 5 — DISCO



CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga ha regresado en forma de obra maestra. Un "hack & slash" de gráficos escandalosos y tremendamente divertido.

NOTA **93**

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO



OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.

NOTA **89**

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO

VANILLAWARE » 29,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras.

NOTA **91**

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO



KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie.

NOTA **81**

EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN — DISCO



D3 PUBLISHER » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin revolucionar los pilares de la serie, esta entrega pule y mejora no pocos aspectos. Muy disfrutable en cooperativo.

NOTA **79**

FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO

SEGA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables.

NOTA **80**

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO

UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.

NOTA **77**

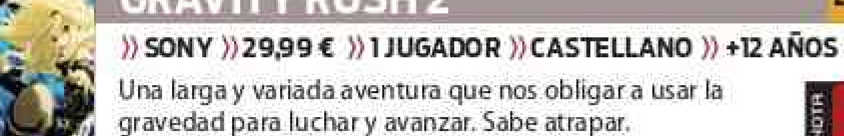
GOD EATER 3 — DISCO

BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante.

NOTA **79**

GRAVITY RUSH 2 — DISCO



SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.

NOTA **91**

KNACK II — DISCO

SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar.

NOTA **80**

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO

CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible.

NOTA **93**

PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO

BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida.

NOTA **82**

RATCHET & CLANK — DISCO

SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.

NOTA **92**

SHAKEDOWN HAWAII — ¡Nuevo!

VBLANK » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un alocado *GTA* con enfoque retro en perspectiva cenital que nos ha resultado tan divertido como excitante. ¡Probadlo!

NOTA **83**

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO

UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato.

NOTA **85**

THE DIVISION 2 — DISCO

UBISOFT » 64,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

No hay casi nada es nuevo en esta secuela, pero es un gran ejemplo de cómo se debe lanzar un juego como servicio.

NOTA **91**

THE MESSENGER — DISCO

DEVOLVER DIGITAL » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Gracias a su excelente diseño y a su gran sistema de control, este juego de ninjas se coloca entre lo mejor de su género.

NOTA **88**

TOUKIDEN 2 — DISCO

KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.

NOTA **86**

WORLD WAR Z — DISCO

KOCH MEDIA » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser un "fan service" insustancial, este shooter con esencia multijugador basado en Guerra Mundial Z es notable.

NOTA **83**

Merchandising RAGE 2

www.game.es | Varios precios

Nos las prometíamos muy felices con esta salvaje mezcla entre *Doom* y *Mad Max*. Aunque al final el juego no haya sido para tanto, en tu tienda GAME habitual te espera un buen surtido de merchandising oficial: distintos tipos de camisetas, tazas, gorras, llaveros... Si eres un fanático de la última producción de Bethesda... ¡no los dejes escapar!

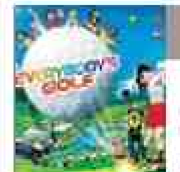
Bumblebee en Blu-ray

www.game.es | 17,95€

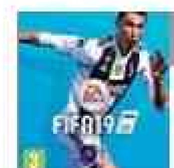
En tus tiendas GAME no sólo encontrarás las últimas novedades en videojuegos, segunda mano, "merchandising", cómics e incluso la revista PlayManía. También te ofrecen los mejores estrenos en Blu-ray de películas que podrás disfrutar con la mejor calidad en tu PS4. Y BumbleBee es de los últimos estrenos. La tienes en edición normal y "steelbox".



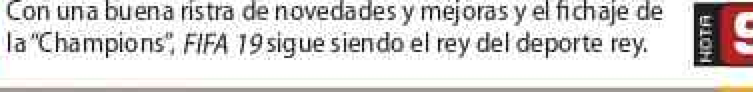
DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 14,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.
NOTA 80



FIFA 19 — DISCO
» EA SPORTS » 39,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey.
NOTA 93





NBA 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades.
NOTA 94



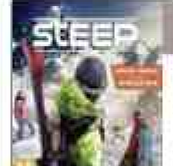
EVERYBODY´S GOLF VR — DISCO — ¡Nuevo!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Imprescindible para fans de este deporte y la experiencia deportiva más inmersiva en PS VR. Se queda corto en opciones.
NOTA 79



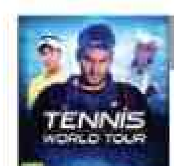
PES 2019 — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon.
NOTA 91



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.
NOTA 83



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.
NOTA 81



TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 9,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.
NOTA 71



ESTRATEGIA



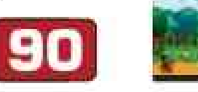
JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.
NOTA 80



TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO
» KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.
NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90



PLATAFORMAS



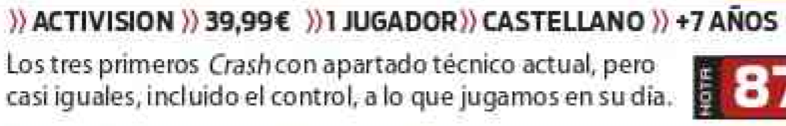
ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo.
NOTA 90

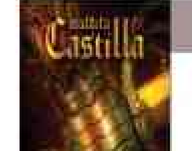


CASTLEVANIA REQUIEM — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterizacion ofrece poca "chicha".
NOTA 78



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.
NOTA 87





MALDITA CASTILLA EX — DISCO
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86



MEGA MAN 11
» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida.
NOTA 87



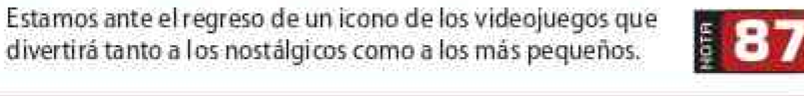
MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
» GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4.
NOTA 90

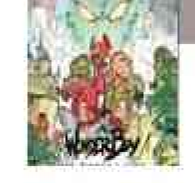


SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física.
NOTA 90

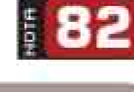


SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños.
NOTA 87



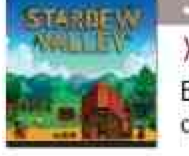


WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.
NOTA 82

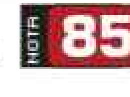




VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.
NOTA 84

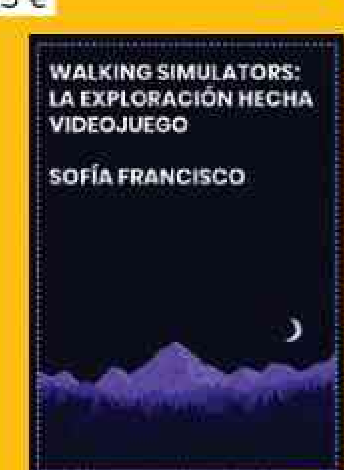


STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.
NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Walking Simulators: La Exploración Hecha Videojuego

www.amazon.es | 6,23 €

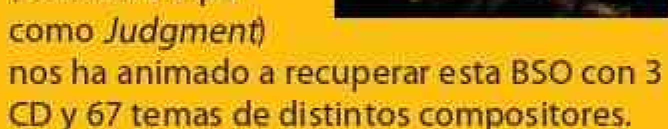


Sofía Francisco reflexiona en este ensayo sobre la naturaleza de los llamados "walking simulators", un nuevo y experimental género que profundiza en la narrativa eliminando casi todos los componentes propios de la naturaleza intrínseca de los videojuegos. Muy interesante.

2 BSO Judge Eyes

www.amazon.jp | 4.880 yenes

En Japón salió en diciembre acompañando el lanzamiento original del juego, pero el lanzamiento occidental de *Judge Eyes* (conocido aquí como *Judgment*) nos ha animado a recuperar esta BSO con 3 CD y 67 temas de distintos compositores.



3 Super Nintendo Legends

gamepress.es | 32,95€



Super Nintendo Legends es el libro definitivo sobre El Cerebro de la Bestia. En sus páginas se analizan 238 míticos juegos de Super Nintendo, y se da un detallado repaso a su historia con información inédita sobre el desembarco de la consola en España.

4 Sonic CD en triple vinilo

data-discs.com | 34.99



Fanáticos de Sonic, ojito con esto. Se trata de la BSO del primer *Sonic* de 1993, remasterizada y presentada en triple vinilo. Y con arte original de los archivos de Sega y anotaciones del compositor Naofumi Hataya.

5 Sensei 2: Diálogos con maestros del videojuego japonés

www.heroesdepapel.es | 21€



En este segundo libro de entrevistas con destacados creadores de videojuegos japoneses, Luis Garcia Navarro dialoga con ilustres de la talla de Fumito Ueda o Tetsuya Mizuguchi, que nos revelan un montón de datos inéditos y curiosidades sobre algunas de sus creaciones y cómo es la industria del videojuego en Japón.



El circo de la F1 arrancará antes de lo previsto en nuestra consola y se estrenará este mismo mes de junio. Además, llegará con montones de novedades y mejoras.

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 28 DE JUNIO

F1 2019

LA CARRERA MÁS AMBICIOSA DE F1

El circo entre los circos llegará mucho antes de lo esperado esta temporada. Codemasters nos tenía acostumbrados a que su simulador de Fórmula 1 llegase en agosto, pero, como veis, la gran cita se ha adelantado este año. Es una gran noticia ya que al Campeonato del Mundo de F1 aún le quedarán más de la mitad de los Grandes Premios por disputarse. Esta nueva entrega, además, promete ser la más ambiciosa en la historia de la franquicia. O eso dice Codemasters. Veamos por qué.

***F1 2019* lleva dos años en desarrollo,** un ciclo mucho más amplio que en pasadas entregas, por lo que el estudio británico ha tenido muhco más tiempo para introducir novedades de alto octanaje. Obviamente, contaremos con los 21 circuitos oficiales del Campeonato del Mundo de F1, las diez escuderías y sus 20 pilotos. Además, y por primera vez, también podremos disputar el Campeonato de F2 al completo, que se integrará de forma natural en el Modo Carrera Profesional. Modo que, por cierto, promete estar cargado de novedades, con grandes decisiones que irán cambiando nuestro devenir dentro de la competición de bólidos más exigente del planeta. El multijugador será completamente nuevo, ya que disfrutaremos de un monoplaza creado específicamente para estas competiciones online. Además de la igualdad que esto promete brindar a las carreras online, también podremos personalizar nuestro vehículo con todo tipo de pegatinas, vinilos, y hasta carrocerías. Los eSports también sufrirán un importante lavado de cara, con un acceso a campeonatos y eventos especiales mucho más intuitivo y sencillo. Y todo esto, naturalmente, con una mejora gráfica que promete ser muy sustanciosa, especialmente en lo referente a la iluminación y los efectos de partículas.



» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La serie de Codemasters lleva varios años situada entre lo mejorcito del mundo de la velocidad, pero esta entrega tiene todas las papeletas de subir al podio y situarse entre los más grandes del género, gracias a sus múltiples novedades y mejoras añadidas.

CELEBRANDO LA RIVALIDAD MÁS LEGENDARIA DE LA F1

La historia de la F1 está plagada de grandes rivalidades, aunque la más memoable, quizás, la protagonizaron Alain Prost y Ayrton Senna. La edición básica de este F1 2019 incluirá 22 monoplazas clásicos, pero la salsa estará en la edición Legends, que nos permitirá disputar ocho eventos especiales Senna vs. Prost que repasarán los encuentros más memorables entre ambos pilotos entre los años 80 y los 90.















La nueva temporada de Fórmula 1 estará fielmente recreada, con todos los pilotos, circuitos y coches oficiales.



El apartado gráfico hará gala de una mejora sustancial, sobre todo en iluminación y partículas.

SE PARECE A...

Aunque Codemasters lleva bastantes años comprando en exclusiva la licencia de la Fórmula 1, también hemos podido ver a este tipo de bólidos en otros títulos de velocidad.



PROJECT CARS 2

En este excelente y completísimo simulador podemos encontrar varios coches de Fórmula A, C y una buena ristra de Indycar.



GRAN TURISMO SPORT

Entre las múltiples actualizaciones de *GT Sport* encontramos sorpresas como el Mercedes que hizo campeón a Hamilton en 2017.



The Sinking City seguirá los pasos jugables de la saga *Sherlock Holmes*, aunque la ambientación será mucho más retorcida, al estilo H.P. Lovecraft.

PS4 | FROGWARES | AVENTURA | 27 DE JUNIO

The Sinking City

ASÍ SERÍA **SHERLOCK HOLMES** EN LA CABEZA DE **H.P. LOVECRAFT**

El universo de H.P. Lovecraft es uno de los más oscuros, aterradores, demoníacos y atractivos que se hayan creado nunca. Por eso, no nos extraña que Frogwares, creadores de la saga *Sherlock Holmes*, hayan decidido inspirarse en las locuras del escritor norteamericano. Nuestro héroe será Charles W. Reed, un veterano de guerra metido a detective privado que está perdiendo la cordura y sufre todo tipo de alucinaciones. Lo peor es que nuestro pobre protagonista acabará en un pequeño pueblo pesquero de Massachusetts, Oakmont, en el que muchos de sus habitantes practican ciencias ocultas.

La ciudad estará inundada y, aunque será un mundo abierto, tendremos que utilizar una barca para movernos por sus calles, que estarán divididas en siete distritos. La libertad jugable promete ser muy grande, ya que no tendremos que seguir un camino prefijado, las misiones se podrán solucionar de distintas maneras y tendremos que descubrir las pistas por nosotros mismos, sin puntos señalados en el mapa ni cosas por el estilo. Aunque tendrá momentos puntuales de acción, la base será la investigación, tal y como sucedía en sus anteriores creaciones. Explorar los escenarios, reunir evidencias y reconstruir la escena del crimen serán las claves para determinar quién es el culpable o descubrir la verdad de lo sucedido. Los elementos paranormales inundarán cada rincón de la ciudad e incluso nuestro protagonista contará con la habilidad "retrocognición", que le permitirá rememorar eventos del pasado para descubrir parte de los hechos acontecidos. A nivel técnico nos encontraremos con una importante mejora respecto a la saga *Sherlock Holmes* y un diseño artístico absolutamente sobrecogedor.

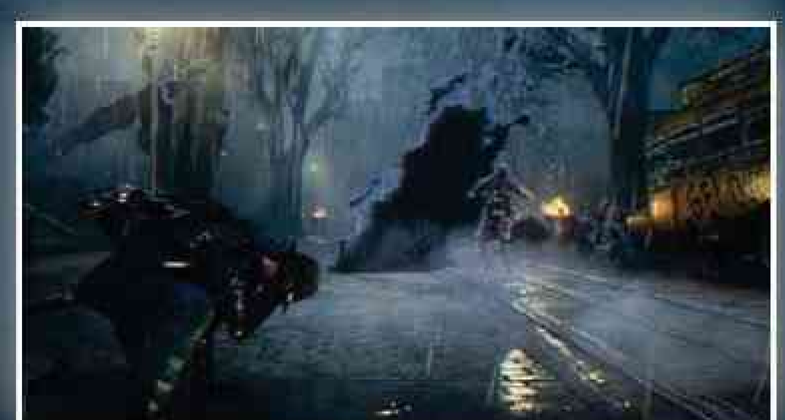
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

A las virtudes jugables que ya pudimos disfrutar en la saga *Sherlock Holmes* debemos añadir un mayor componente de acción y, sobre todo, una ambientación a lo H.P. Lovecraft que nos tiene absolutamente embelesados. Tiene pinta de sorpresón.



La ciudad de Oakmont tendrá varias zonas inundadas, por lo que tendremos que ir en barca.







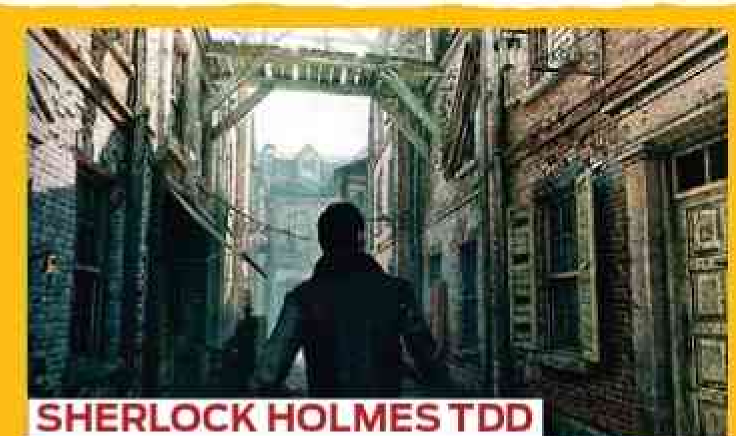
Las criaturas a las que nos enfrentaremos parecerán sacadas de una pesadilla.



Los diálogos serán una parte fundamental del desarrollo y fuente de pistas.

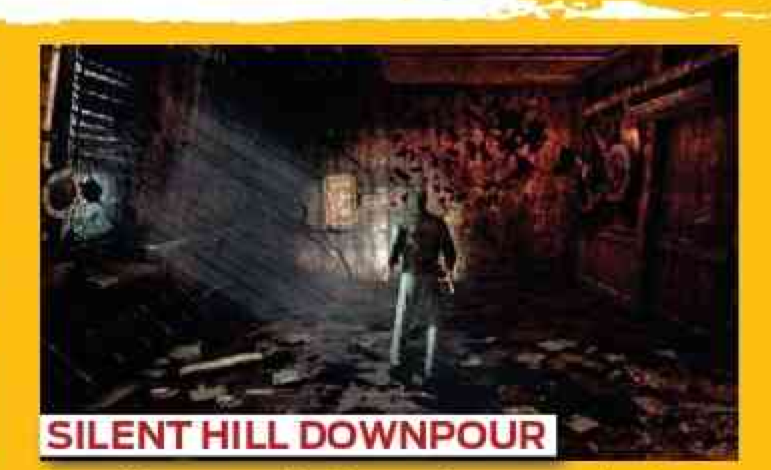


SE PARECE A...



SHERLOCK HOLMES TDD

Las anteriores creaciones de Frogwares son lo más similar a nivel jugable a esta nueva propuesta del estudio ucraniano.



SILENT HILL DOWNPOUR

La mítica saga de Konami eran verdaderos "survival horror", aunque comparten ambientación de terror con *The Sinking City*.

PS4 | CRAZY BUNCH | AVENTURA | YA DISPONIBLE

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

EL REGRESO DEL **LIGÓN** OCHENTERO

Tras dos entregas que se convirtieron, respectivamente, en lo peor del catálogo de PS2 y PS3, el mítico Larry Laffer vuelve a los orígenes de aventura gráfica y ligón torpe que le dieron fama en su día. El creador original, Al Lowe, no tiene nada que ver con esta nueva entrega, que se ambientará 30 años después de los acontecimientos del primer título de la saga. Larry ha estado dormido (o algo así) y lógicamente las cosas han cambiado radicalmente, empezando porque ya no estará tan regordete ni tan calvo. Su obsesión, eso sí, seguirá siendo perseguir a mujeres de buen ver para intentar acostarse con ellas, aunque ahora lo hará a través de una aplicación de móvil llamada Timber. Tal cual. El sentido del humor y los toques eróticofestivos también serán una de sus señas de identidad junto a un desarrollo "point and click" de corte clásico que estará plagado de puzles que resolver para avanzar en nuestra aventura. El estilo gráfico, realmente colorido y con escenarios dibujados a mano, promete ser otro de los puntos fuertes de este retorno tan esperado por los fans de la saga.

» SE PARECE A...: **BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Larry Laffer, el mítico playboy fracasado de las aventuras gráficas de finales de los 80 llega a PS4 con el mismo "leit motiv "de siempre: ligar.



El desarrollo será muy similar a lo que podemos ver en otras aventuras gráficas, salvo que aquí tenemos detalles "picantones".





■ **Los combates** serán sencillos de primeras, aunque contarán con suficientes movimientos y estrategias para satisfacer a los fans del género.



■ **Satsuki**, villana de la serie original, contará con su propio modo Historia para ver los hechos desde su óptica.

PS4 | ARC SYSTEM WORKS | LUCHA | 26 DE JULIO

Kill la Kill: IF

EL UNIFORME SÍ QUE HACE AL SOLDADO

El exitoso anime de Hiroyuki Imaishi y Kazuki Nakashima está a punto de liarse a tortas en PS4. Para los que no lo conozcáis se trata, básicamente, de una serie de animación en la que los alumnos de una academia japonesa se enfundan uniformes de combate que les otorgan habilidades sobrenaturales. El juego, que está siendo desarrollado por A+ Games y Arc System Works, creadores de la saga *BlazBlue* o *Dragon Ball Fighter Z*, apostará por un sistema de control sencillo basado en el piedra, papel y tijera. Así, podremos hacer ataques normales, cubrirnos de ellos con la guardia o romperla con un golpe de rotura que, sin embargo, nos deja desprotegidos frente a los ataques normales. A esto habría que añadir dos movimientos evasivos lo que, a la postre, ofrecerá unos combates mucho más variados y estratégicos de lo que podría parecer a simple vista, en los que la distancia entre nuestro personaje y su rival será clave. Y claro, tampoco faltarán todo tipo de ataques especiales de corte cinemático que harán que las peleas parezcan salidas del propio anime. En cuanto a la historia, viviremos una versión alternativa de los hechos de la serie (de ahí el término "if" que da título al juego). Incluso podremos vivir el argumento desde la perspectiva de Satsuki Kiryuin, la antagonista principal de la heroína del anime. Y todo ello supervisado por el escritor de la trama original.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Kill la Kill quizás no tiene el tirón de otras series de animación, pero a nivel puramente jugable nos encontraremos con un título de lucha que, pese a plantearnos un control sencillo, gozará de una profundidad que promete tenernos enganchados durante meses.



Miriam será la protagonista, aunque también podremos controlar al samurái Zangetsu.

PS4 | ARTPLAY | AVENTURA | YA DISPONIBLE

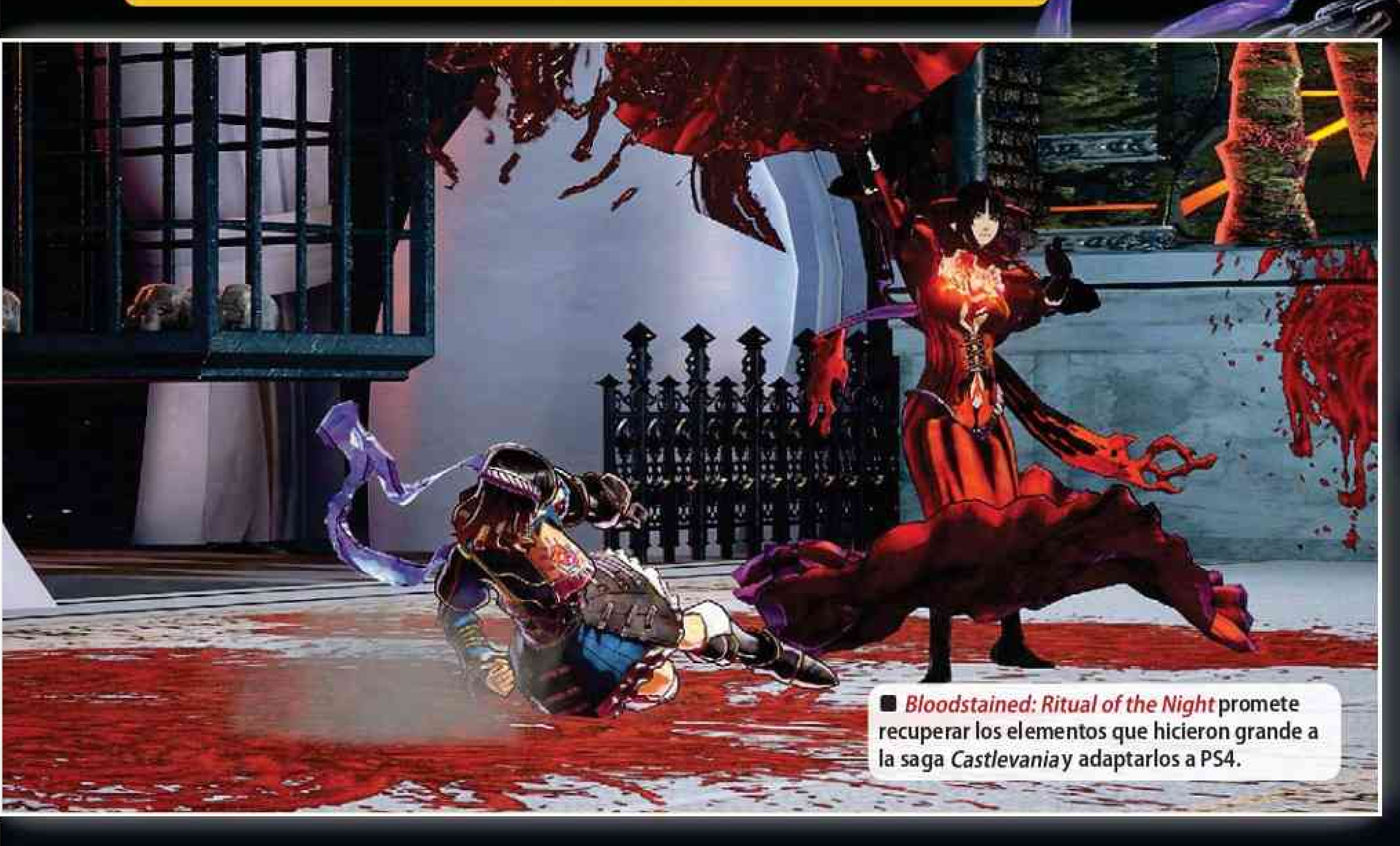
Bloodstained: Ritual of the Night

EL CASTLEVANIA POR EL QUE SUSPIRÁBAMOS

Koji Igarashi, artífice de algunas de las mejores entregas de *Castlevania*, lanzó hace ya cuatro años una campaña en Kickstarter para reunir dinero y así lanzar un sucesor espiritual de la saga de Konami. Así nació *Bloodstained: Ritual of the Night* que, tras varios retrasos y un importante cambio de estética, por fin llegará a PS4 de la mano de 505 Games. Nosotros nos pondremos en la piel de Miriam, una joven que ha sufrido los experimentos de varios alquimistas y que debe enfrentarse a las hordas de demonios que el villano de turno, Gebel, ha invocado. A nivel jugable, claro, nos enfrentaremos a un "metroidvania" en toda regla, por lo que tendremos que ir desbloqueando nuevas habilidades y objetos que nos permitirán llegar a zonas del escenario que eran inaccesible la primera vez que las visitamos. Uno de los poderes más impresionantes nos permitirá convertir a Miriam en un rayo de luz que irá rebotando en distintos espejos y así transportarse a otra parte del escenario. Los combates, por supuesto, serán el otro pilar jugable junto a la exploración. Nuestra heroína irá equipada con una espada y un látigo con los que atizar a los demonios, aunque también podremos construir nuevas armas, como una ballesta, entre otras muchas. Las batallas contra los jefes finales prometen ser épicas y no sólo nos obligarán a ser rápidos con la espada y a tener una buena puntería sino también a dominar bien los saltos plataformeros y aprender sus rutinas de ataque. El estilo gráfico, que sus creadores decidieron reiniciar a mitad de desarrollo, tomará lo mejor de *Castlevania* adaptándolo a los nuevo tiempos con un desarrollo 2.5D.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La saga *Castlevania* es tan buena y llevamos tanto tiempo esperando esta nueva aventura de Iga que las expectativas son tremendamente altas. Por ahora, desde luego, las aventuras de Miriam tienen un aspecto de lo más prometedor.



Bloodstained: Ritual of the Night promete recuperar los elementos que hicieron grande a la saga *Castlevania* y adaptarlos a PS4.





La historia de Earth Defense Force

El reciente *EDF: Iron Rain* ha devuelto a la actualidad la peculiar saga de Sandlot. Sin renunciar nunca a sus raíces modestas, *Earth Defense Force* se ha convertido en una de las series más divertidas de PlayStation.

Dicen que no se debe juzgar un libro por su portada; un principio que también podemos aplicar a las Simple Series de PlayStation 2. Estos juegos económicos disponen de un presupuesto ajustado y un tiempo limitado para su desarrollo. Esto, lejos de ser una desventaja, ha supuesto una motivación para muchos estudios, dando lugar a títulos tan creativos como sorprendentes. En el caso concreto de la creación de *Earth Defense Force*, también jugó a su favor el talento de Sandlot, un estudio formado por antiguos miembros de Human Entertainment (responsables de sagas como *Fire Pro Wrestling* o *Clock Tower*). El punto de partida argumental del juego fue sencillo y eficaz: la Tierra está a punto de sucumbir a una invasión alienígena. Las tropas supervivientes se reúnen en Japón para formar la Fuerza de Defensa Terrestre, en un último intento de plantar cara. Es un concepto desenfadado, que se inspira en películas como Mars Attack!; pero que también "bebe" del cine Kaiju japonés de monstruos gigantes. Poco a poco Sandlot fue expandiendo las mecánicas del juego. Además de los disparos "a pie" en tercera persona, también incluiría vehículos terrestres y aéreos, 111 armas distintas y enemigos que van desde hormigas gigantes a platillos volantes. *Chikyuu Boueigun* ("Fuerza de Defensa Global") se convirtió en el juego más ambicioso hasta entonces de la Simple Series, a lo que también contribuyó usar el mismo motor gráfico que *Robot Alchemic Drive*, uno de los grandes éxitos de Sandlot para Enix. Los elementos Kaiju hicieron que, cuando salió a la venta en 2003, el juego tuviera un éxito más que correcto en Japón. Al igual que había hecho con otros juegos de la Simple Series, Agetec se encargó de publicar *Global Defence Force* en Europa, bajo el título de *Monster Attack*. Dado que el juego mostraba imágenes de rascacielos explotando, Sony optó por no editar *Global Defence Force* en Estados Unidos, ya que la tragedia del 11 de septiembre era reciente. Los jugadores norteamericanos tendrían que esperar hasta 2007, año en el que recibirían por fin un juego de la saga. *Earth Defense Force 2017* (Xbox 360) fue un estupendo remake de *Monster Attack* para Xbox 360, con 171 armas y 53 niveles. Tendría una nueva versión en 2012: *Earth Defense Force 2017 Portable* (PS Vita) que añadía modo online. *EDF 2017* también daría lugar a una saga paralela. *EDF: Insect Armageddon* (PS3, 2011) es un spin-off enfocado al mercado occidental; de hecho, es el primer título realizado fuera de Japón, en este caso por los americanos Vicious Cycle Entertainment. En abril de este año llegaba a PS4 *Earth Defense Force: Iron Rain*. Creado por el estudio nipón Yuke's, este título tiene un tono más serio y utiliza assets propios, movidos con Unreal Engine 4.

Pertenece a las Simple Series

Las Simple Series son una línea de juegos económicos, creadas para PSone y con precios que oscilaban entre los 1.500 y los 2.000 yenes. Son títulos realizados en poco tiempo y de bajo presupuesto, pero con fórmulas muy divertidas. En PS2 lugar a sagas como *EDF* y *Onechanbara*.

Invasión de bichos en PlayStation

Insectos, arácnidos y todo tipo de "bichejos" han sido presencia habitual en todas las generaciones de PlayStation. Desde las inevitables arañas gigantes de los RPG hasta los insectos mutados por la radicación: todos están en nuestra selección.



Champions of Norrath

Usando como base el estilo y motor gráfico de *Baldur's Gate*, este gran juego de PS2 ejemplifica cómo las arañas gigantes son inevitables en cualquier RPG.

Resident Evil

Es lo malo de los virus de Umbrella: convierten a los humanos en zombis y a los bichos en... ¡súper bichos! Jill tuvo un mal trago por culpa de esta tarántula XXL.

Fallout

Tras la hecatombe nuclear, décadas de radicación brutal dan lugar al Yermo y sus criaturas. De entre todas ellas destacan los Mutascorpius, tan duros como peligrosos.



Desde su estreno en PS2 hasta sus entregas para PS3 y PS4, las batallas de *Earth Defense Force* han ganado en variedad, diversión y espectacularidad.

Existe otro Earth Defense Force

El primer juego con este nombre no pertenece a la saga de Sandlot, ya que en 1991 Jaleco publicó *Earth Defense Force* para Super Nintendo. Era un matamarcianos tradicional, basado en una recreativa de ese mismo año.

La buena acogida de la primera entrega hizo inevitable una secuela. *Global Defence Force* (2005) expande la fórmula del juego original, con más enemigos, más niveles y nada menos que 300 armas distintas. Esta continuación destaca por incluir dos protagonistas a elegir: uno masculino (Infantry), con la jugabilidad tradicional, y la clase femenina o Pale Wing, capaz de volar por periodos cortos de tiempo y que utiliza armas de energía. *Global Defence Force* también define la peculiar estructura de la saga, en la que las secuelas se entremezclan con los ports y remakes. Tenemos el juego de estrategia *Global Defence Force: Tactics* (2006, PS2). También una versión para PSP, *Earth Defense Forces 2 Portable* (2007). En 2014 llegaría el remake para PS Vita, *Earth Defense Forces 2 Portable V2*. ¡Y no termina ahí la cosa! GDF volvería a "reimaginarse" con *Earth Defense Force 2025* (PS3, 2013), que añadía cuatro clases de personaje, 85 misiones y la "burrada" de 777 armas diferentes. Pero a pesar de recuperar muchos elementos de *Global Defence Force*, *EDF 2025* es una entrega de pleno derecho, con innovaciones como un sistema de ataque más elaborado, cooperativo para cuatro jugadores y DLC que expande su propuesta.

Si seguimos el orden cronológico, el juego de Xbox 360 *EDF 2017* sería la tercera entrega de la saga y *Earth Defense Force 2025*, la cuarta. Partiendo de esta numeración, en el año 2015 llega *EDF 4.1: Shadow of Despair*. Como su propio nombre indica, se trata de una "actualización" del cuarto juego para PS4, con un enorme "lavado de cara" visual y amplias novedades de contenido y jugabilidad. Pero en toda esta maraña de remakes y ports, la saga necesitaba una renovación. Le llegaría en 2017 con *Earth Defense Force 5* (PS4); una secuela "pura y dura", pero que también supone un punto de inflexión. Este juego inicia una nueva continuidad, ambientada en 2022 y en la que la Fuerza de Defensa Terrestre es ahora una corporación privada. La entrega más completa de toda la serie cuenta con cuatro clases a elegir, 110 misiones y todo tipo de armas, armaduras y equipamiento. *EDF 5* es también la máxima expresión del "ingrediente secreto" de *Earth Defense Force*. Puede que esta invasión de bichos no tenga los gráficos más punteros o la tecnología más avanzada; pero su diversión pura y directa, libre de prejuicios, ha hecho de todos y cada uno de sus juegos una experiencia irresistible. ¿Cuántas sagas pueden presumir de algo así?

Una organización con sucursales

La Fuerza de Defensa Terrestre es una coalición de naciones para combatir amenazas de otro mundo. No es algo exclusivo de *Earth Defense Force*: también está presente en la literatura, el anime e incluso en otros juegos. Sagas como *Red Faction*, *Disgaea*, *Duke Nukem* o *Dead Space* cuentan con su propia FDT.

Dark Souls

Arañas en los juegos de rol: ¿requisito indispensable o solución fácil de los desarrolladores? Lo cierto es que las tres entregas de la saga están plagadas de estos seres.

Skyrim

En Bethesda sienten fijación por los bichos gigantes. Una saga con la tradición de *The Elder Scrolls* no sería "rolera" si no tuviese arácnidos del tamaño de una vaca.

Bloodborne

Los juegos de rol de From Software tienen varias constantes: morir a menudo, enemigos muy duros y, por supuesto, un jefe final con forma de araña gigante.

Conan Exiles

En las Tierras del Exilio los recursos más preciados son difíciles de conseguir. Por ejemplo, para fabricar seda necesitamos tela de araña de estas "amiguitas".

Cronología de la saga

Earth Defense Force se caracteriza por tener una cronología peculiar, en la que se mezclan las secuelas, los "ports", varios "remakes" e incluso los "spin-offs".



06-2003 • PS2

Monster Attack

Éste fue el nombre en Occidente de la primera entrega de la saga. *Chikyuu Boueigun* iba a ser un título más de la serie económica de PS2, pero la frescura de su propuesta le valió cierto éxito en Japón. Nacía una nueva saga de acción, con los "bichos" gigantes como seña de identidad.



05-2005 • PS2

Space War Attack

Primer "spin-off" de la saga, realizado por el estudio BIT TOWN. Conocido en Japón como *Za Uchū Daisensō* ("La Gran Guerra Espacial"), este juego copia sin pudor el estilo de *Ace Combat* y lo mezcla con los monstruos y ambientación de *Monster Attack*. Divertido.



07-2005 • PS2

Global Defence Force

El segundo título de la serie *EDF* amplió el esquema del primer juego. Dos personajes a elegir, cada uno con estilo distinto; 71 niveles y 300 armas distintas para un juego muy entretenido. Sandlot había dado con la clave de la diversión e iba a mejorar la fórmula en cada nueva entrega.

07-2006 • PS2

Global Defence Force Tactics

D3, editores de la saga *EDF*, quiso intentar algo diferente con este título de estrategia, en el que dirigimos unidades militares en lucha contra los "bichos". Ni sus 100 niveles ni la opción de dirigir a los invasores salvaron a *GDF Tactics*, un juego mediocre con ventas acordes.



12-2006 • XBOX 360

Earth Defense Force 2017

Con esta entrega exclusiva de Xbox 360, la saga *EDF* saltó a la siguiente generación. Un cambio que no se notó lo suficiente en su apartado técnico, pero que *2017* compensó con escenarios destruibles, modo versus y una diversión irresistible.,



07-2011 • PS3, XBOX 360



Earth Defense Force: Insect Armageddon

Los americanos Vicious Cycle se ocuparon del primer multiplataforma de la serie. *Insect Armageddon* muestra la versión occidental de la FDT, en un juego de acción pura y dura. De lo mejor de toda la saga.






09-2012 • PS VITA

Earth Defense Force 2017 Portable

Versión para la portátil de Sony del juego original de Xbox 360. Un gran port que añadió nuevos niveles, un vehículo inédito (la nave Ala Pálida), más de 230 armas y modo cooperativo. Una joya oculta del catálogo de Vita.



07-2013 • PS3, XBOX 360

Earth Defense Force 2025

La cuarta entrega (de la saga "principal) introdujo cuatro nuevas clases nuevas, 85 misiones y casi 800 armas diferentes. *2025* apostó también por los modos online y el DLC. Frenético y muy "viciante".




11-2014 • PS VITA

Earth Defense Force 2

Con el absurdo subtítulo de "Invasores del Planeta Espacial", *EDF 2* es una nueva versión de *Global Defence Force*. Lejos de ser un "refrito", el juego de Vita incorpora una nueva clase y añade contenido. Tan divertido como el original.

04-2015 • PS4

Earth Defense Force 4.1

La saga volvió a "reimaginar" un juego previo, en este caso *EDF 2025*. Este "remaster" renueva el apartado visual tanto como el jugable. Además de añadir contenido, *EDF 4.1* introduce cambios en todas las misiones originales. Es un título perfecto para iniciarse en la saga.



12-2016 • IOS, ANDROID

Tap Wars: Earth Defense Force 4.1

Versión para móviles de *EDF 4.1*. El *Tap* del título se refiere a los "toques" de dedo del control. Un juego sencillo pero "simpaticote".

11-2017 • PS4

Earth Defense Force 4.1: Wing Diver The Shooter

Realizado por los estudios Clouds Inc. y Giga-Rensya Inc., este juego digital reformula *EDF 4.1* en clave de matamarcianos. El cambio de género le sienta como un guante a la saga, y hace que *Wing Diver* recuerde a juegazos como *Ikaruga*.





12-2017 • PS4

Earth Defense Force 5

A partir de esta entrega la saga inicia una nueva continuidad, en la que la FDT es una empresa privada. Se mantienen las cuatro clases de 4.1, con una gran cantidad de equipamiento. Una pena que esta nueva etapa no traiga mejoras visuales.



04-2019 • PS4

Earth Defense Force: Iron Rain

Bajo la batuta de Yuke´s, *Iron Rain* retoma el "espíritu" de *Insect Armageddon*. El resultado es un juego más serio, que en lugar de los assets de la saga crea unos nuevos. El uso del Unreal Engine 4 remata un juego vistoso, pero que no sabe ocultar sus carencias jugables.









Género:
SHOOTER, ACCIÓN
Desarrollador:
SANDLOT
Editor:
AGETEC
Precio:
NO DISPONIBLE
Disponible en PlayStation Store:
NO








JUGADORES **1-2**


INSTALACIÓN **NO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **INGLÉS**

INVASIÓN ALUCINANTE DE BICHOS GIGANTES

Monster Attack

Como miembro de la Fuerza de Defensa Terrestre, eres lo único que se interpone entre el mundo y los invasores del espacio. ¡A por ellos, soldado!

El 7 de mayo de 2017 descubrimos que no estamos solos en el universo. Pero la sorpresa fue desagradable, ya que los extraterrestres no vienen en son de paz. Tras haber perdido la mitad de sus filas, los ejércitos de la Tierra se reúnen en Tokio para formar la Fuerza de Defensa Terrestre. ¡Y ahí entras tú, cadete! Debes recorrer la calle de la ciudad para "limpiarlas", a tiro limpio, de hormigas gigantes, robots, platillos volantes y todo tipo engendros de otros planetas. Para enfrentarnos a todos ellos disponemos de un arsenal de más de 100 armas, así como de vehículos de tierra y aire con los que dar caza al invasor.

El cine de serie B es el verdadero espíritu de *Monster Attack*, primera entrega de la saga *Earth Defense Force*. En primer lugar lo hace porque es el mismo concepto detrás de las Simple Series 2000, la línea de títulos económicos para PS2: juegos de bajo presupuesto pero con una diversión arrolladora. Pero hay más cine en *Monster Attack*; en concreto, las películas Kaiju de monstruos gigantes. Desde la ambientación, la música y hasta el diseño de los bichos: todo recuerda poderosamente a las pelis de Godzilla y compañía. *Monster Attack* logra transmitir esa sensación por medio de una jugabilidad a gran escala: las ciudades y los edificios son enormes, tanto como los monstruos que las invaden. Los transeúntes huyen despavoridos mientras tú te abres paso por las calles, acabando con una oleada tras otra de enemigos. El combate es tan masivo que a veces recurrimos a vehículos armados: el tanque E551 Gigantus, la moto SDL2 o el helicóptero EF24 Bazelart (a partir de este juego pasarían a ser de presencia habitual en toda la serie *EDF*). Como título de bajo presupuesto, *Monster Attack* no puede presumir en el apartado gráfico; pero incluso eso juega a su favor: la jugabilidad es mucho más ágil y rápida que en otros juegos de PS2 con mayor "carga" visual. Los chicos de Sandlot hacen de la necesidad virtud. Con *Monster Attack* crearon una fórmula magistral, la cual se ha mantenido a lo largo de toda la saga *Earth Defense Force* hasta nuestros días: ofrecer diversión sin complejos y acción frenética.



LA ÚLTIMA LÍNEA DE DEFENSA **TERRESTRE**

La batalla contra los invasores alienígenas se vive en las calles de Tokio. *Monster Attack* ofrece cinco niveles de dificultad: cuanto más elevada sea, mejores serán las armas y objetos que obtengamos al derrotar a los monstruos.



① **ARMAS.** Sólo podemos llevar dos, pero el arsenal abarca 111 armas distintas. Las más potentes se desbloquean en la dificultad Inferno.



② **VEHÍCULOS.** Una moto aerodeslizadora, un tanque y un helicóptero están a nuestro alcance para combatir. Todos van equipados con armas.



③ **ENEMIGOS.** Hormigas gigantes, lagartos descomunales, robots "zancudos" y, por supuesto, platillos volantes están en el "menú del día".



“El catálogo japonés de PlayStation es increíble”

En su canal de Youtube “Creativo en Japón”, David Boscá explica dónde encontrar auténticas gangas y productos de coleccionismo retro en Japón.

Aunque tuvo una PlayStation en su día, en Japón descubrió un sinfín de títulos inéditos en occidente que le empujaron a querer conocer más sobre la máquina gris de Sony y su extenso catálogo.

¿Cómo es coleccionar juegos de PSone en Japón?
Hace cinco años a casi nadie le interesaba el sistema y en las tiendas prácticamente regalaban los juegos. A día de hoy hay más interés en la consola, pero pese a todo sigue siendo un sistema relativamente económico de coleccionar, salvo algunas excepciones.

¿Hay tiendas de segunda mano en Japón?
Book Off y Hard Off son opciones ya clásicas en Japón. Existen muchas más, especialmente en el “inaka”, o sea en las zonas rurales. Se las conoce como “recycle shops” y venden todo tipo de productos. Ahora bien, las tiendas especializadas son mucho más interesantes para los coleccionistas.

¿Y hay mucha compra-venta entre particulares?
Ha costado, pero se ha convertido en una opción muy popular. Las tiendas físicas han sufrido como un descenso importante de entrada de material y los particulares se han dado cuenta de que pueden sacar mejor partido a sus pertenencias.

¿Y a través de portales de subastas?
Exactamente lo mismo. Las plataformas online son cada vez más populares y curiosamente uno de los principales perjudicados fue el portal de subastas más importante del país, Yahoo Auctions.

¿Qué pieza te ha costado más conseguir?
Gegege no Kitaro: Gyakushuu Youma Daikessen, de Konami. Fue uno de los últimos títulos lanzados en el sistema y eso lo convierte en uno de los juegos más escurridizos y cotizados. Me llevó 4 o 5 años hacerme con uno a un precio razonable, unos 118 euros al cambio. Lo fácil hubiera sido pagar el precio de mercado y listo, pero me resulta mucho más interesante esperar mi oportunidad y disfrutar de la búsqueda.

¿Qué te gustaría que pasara con tu colección si algún día ya no pudieras tenerla?
Mi hijo tiene cuatro años y lleva jugando a videojuegos desde los dos, así que espero que el día de mañana pueda disfrutarla como la disfruto yo.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **David Boscá**

Profesión: **Comunicador, escritor y profesor**

Perfil de coleccionista: **Buscador de joyas ocultas del catálogo de PlayStation (y PC Engine) japonés.**



EL MÁS COTIZADO
***Harmful Park* es el juego más cotizado** del catálogo de PlayStation y de su colección. Lo consiguió el año pasado por unos 100 euros, pero hoy podría venderlo fácilmente por unas cuatro veces más.



NO SIN MI SPINE CARD
Los juegos de PSone japoneses casi siempre traían un “obi” o “spine card”, una especie de embellecedor del lomo que aporta algo de información adicional. Muchos coleccionistas consideran que un juego está incompleto sin ese trocito de papel. David aún tiene alguno pendiente.


SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE
POR UN AÑO
SOLO 49€
¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS
+ AURICULAR GAMING
NACON GH-MP100ST
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #240 | 3,50
Play manía
GRATIS GUÍA DRAGON QUEST XI
32 PÁGINAS
REPORTAJE
JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS
SE ACERCAN
BATTLEFIELD V
FALLOUT 76
SPYRO: REIGNITED TRILOGY
HITMAN 2
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
RED DEAD REDEMPTION II
¡TODO SOBRE EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL AÑO!
LOVECRAFT EN PLAYSTATION
Horror cósmico en tu consola
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA
Descubre cuál pega más fuerte en nuestra comparativa
GRANDES SAGAS QUE RESUCITAN
y otras que no deberían haber vuelto
nacon
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Llama al 91 662 21 37 • suscripciones@grupov.es • www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
IStock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999





Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE

PRESENTE Y FUTURO DEL TERROR EN PS4

Terroríficas amenazas presentes y futuras pondrán en peligro nuestra cordura. El mes que viene daremos un repaso a todos esos próximos juegos capaces de ponernos los pelos de punta.



» INFORME ESPECIAL

EL MEJOR MOMENTO PARA DISFRUTAR DE PLAYSTATION VR

Por precio y catálogo, ahora mismo estamos en el mejor momento para disfrutar de PlayStation VR. Y si no nos crees, el mes que viene seguro que te convencemos.



» COMPARATIVA

LUCHA PARA TODOS

Samurai Shodown y *Kill la Kill* lucharán contra *MK11, Dead or Alive 6, Dragon Ball FighterZ*...



» Y DE REGALO

GUÍA DE JUDGMENT

Ya hemos disfrutado del sorprendente y divertidísimo "spin-off" de *Yakuza*. ¡El mes que viene te regalaremos su guía para que la guardes en la caja con el juego!

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Todas las Arcas • Armas y Poderes • Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Mover la cámara/Mirar
L3: Correr/Claxon
R3: Ataque de melé
L2: Apuntar/Frenar
R2: Disparar/Acelerar
R1: Arma consumible/ Cambiar arma de vehículo
R1 (presionado): Rueda de armas de vehículo
L1: Disparar arma de vehículo
L1 (Presionado): Enfoque
L1 + ✖/▲/■/●: usar habilidad
▲: Cambiar de arma
▲ (Presionado): Desplegar rueda de armas
■ : Recargar/Interactuar
■ (presionado): Para eyectarse del vehículo
●: Agacharse
● (Presionado): Usar el freno de mano
✖: Salto
✖ (Presionado): Turbo de vehículo
Cruceta Arriba: cambiar de arma consumible
Cruceta Izq./Dcha./Abajo: Infusiones
TouchPad: Menú e Inventario

LOS RETOS DEL YERMO

PROYECTOS

Los proyectos son los árboles de habilidades del juego. A medida que completes misiones y desafíos, se desbloquearán los niveles de cada proyecto. También obtendrás Puntos de Proyecto, con los que comprar jugosas mejoras.

✖ **Básico (Lily Prowley):** mejoras esenciales para empezar.

✖ **Matar y Destruir (John Marshall):** mejoras de combate.

✖ **Capturar y Controlar (Lossum Hagar):** Wingstick, vehículos y el comercio.

✖ **Buscar y Recuperar (Dr. Kvasir):** mejoras de looteo e interacción con enemigos.

CARRERAS Y VEHICULOS

✖ **Fénix:** tu vehículo inicial y el más versátil. Dispone de 10 mejoras para darle mayor potencia de fuego, blindaje o un asiento eyectable. Para desbloquearlas debes encontrar (o comprar) Piezas de Vehículo.

✖ **Vehículos:** obtendrás nuevos vehículos al subir de nivel en distintos proyectos. ¡Pero también te los puedes "agenciar"! Roba un coche enemigo y llévalo hasta una ciudad comercial: pasará a formar parte de tu garaje y se te pagará bien.

✖ **Carreras:** Toca el claxon cuando te cruces con un vehículo que quiera retarte. También podrás poner a prueba tus dotes en distintos circuitos y competiciones, repartidos por todo el mapa ❶.

✖ **Convoyes:** por el Yermo circulan vehículos pesados, escoltados por coches armados . Son auténticos jefes finales sobre ruedas; intenta vencerles si has mejorado a tope al Fénix.

MUTANT BASH

Lucha para Desdemonia y supera oleadas de enemigos. Obtendrás monedas MB: canjéalas en la tienda Mutant Bash por piezas de mejora, consumibles o skins para tus armas.



CAZARRECOMPENSAS

Las ciudades tienen tablones de anuncios: examina los "encargos" y resuélvelos para obtener recompensas. Cuando estés cerca de un objetivo de cazarrecompensa, verás una indicación en pantalla.

LOS GLOBOS DE MUTANT BASH

¡Permanece atento a los cielos! A veces verás volando unos pequeños globos: dispáralos para que dejen caer una caja, que contiene gran cantidad de monedas MB.

GASOLINERAS

¿Quién se creen que son estos ladrones de gasolina? Machácalos a todos y destruye los depósitos de combustible.

NIDOS DE MUTANTES

Zonas infestadas por estas criaturas, que no dejarán de atacarte hasta que destruyas todos los capullos de crías de mutantes. Si tienes problemas para localizarlos, búscalos con Enfoque (L1 presionado).

NIDOS DE TRITURADORES

Ábrete paso entre mutantes hasta llegar a el Triturador. Son enemigos gigantescos y muy peligrosos 2, pero su corazón es un bien preciado.

GUARIDAS

Instalaciones tomadas por grupos de enemigos, tales como Ocultos, Puercos del Pantano o Pendencieros. Cuando acabes con todos ellos, no te olvides de buscar los cofres de arcas, así como los contenedores de dinero o Feltrita y los blocs digitales (léelos para desbloquear nuevas misiones).

METEORITOS

Ve al lugar del impacto, deshazte de los "mirones" y extrae con Enfoque toda la Feltrita.

BLOQUEOS

¿Una barrera te cierra el paso? Acaba con los enemigos y levanta el bloqueo por medio de las manivelas del puente.

LOS RANGERS CAIDOS

Otros Rangers te precedieron: localiza su última posición conocida y examina sus cadáveres para obtener recompensas.

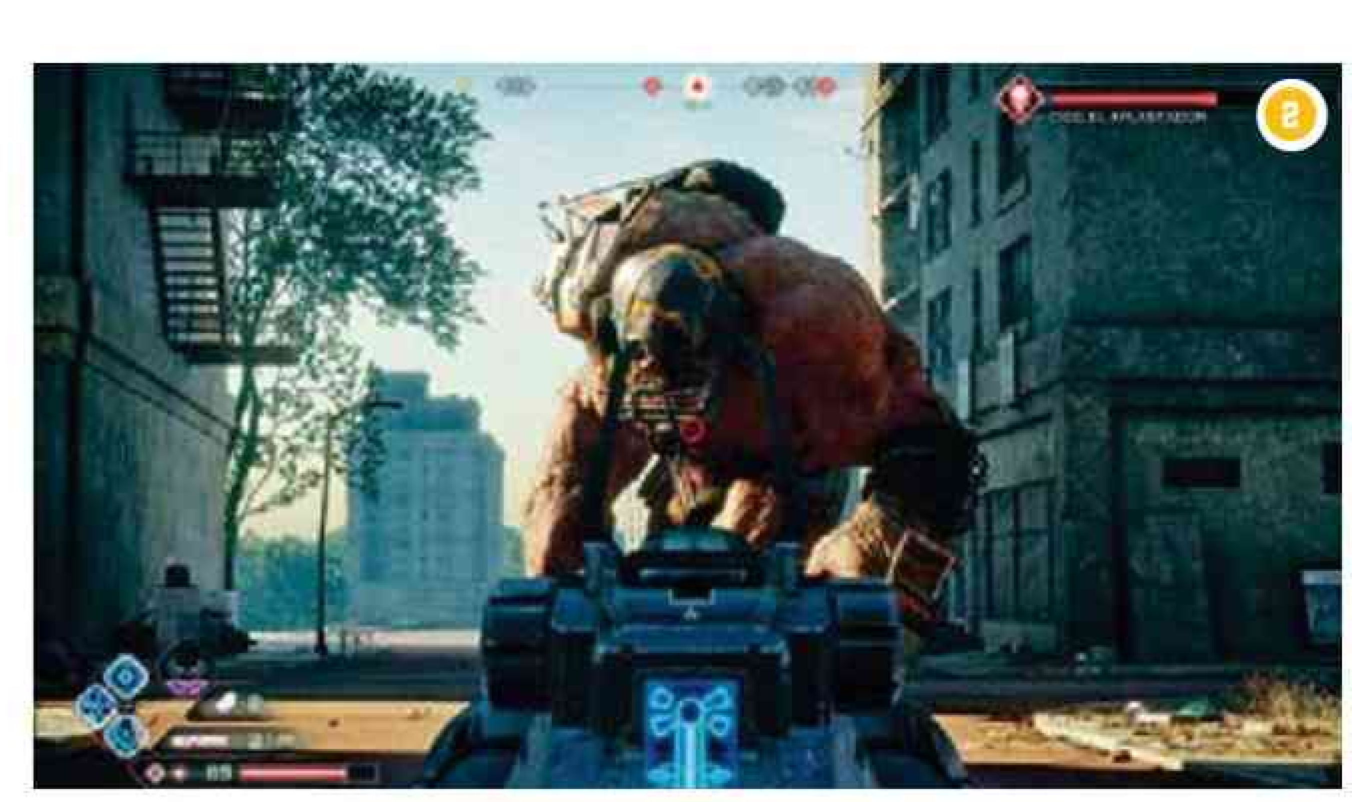
ESTACIONES DE RECARGA

Activa las torres de estas bases y defiéndelas hasta la sobrecarga, si eres capaz de acabar con las oleadas de Ocultos.

CENTINELAS DE LA AUTORIDAD

Enormes torres enviadas por La Autoridad 3. Dispara sobre sus núcleos, evitando sus ataques de rayos, pulsos y misiles. Al destruirlos recibes Núcleos de Tecnología con los que mejorar tus Habilidades.

»





» # ARMAS

NIVELES DE ARMA

Todas las armas tienes cinco niveles de mejora: el 1 es el nivel básico con el que recibes el arma, y el 5 es el nivel máximo. Cada nivel mejora las prestaciones del arma, pero para desbloquearlo debes gastar estas cantidades de Feltrita:

- **Nivel 2:** 250 Feltritas.
- **Nivel 3:** 500 Feltritas.
- **Nivel 4:** 750 Feltritas.
- **Nivel 5:** 1000 Feltritas.

MODIFICACIONES

Al desbloquear un nivel de un arma puedes acceder a sus modificaciones. Se activan con Núcleos de Arma, los cuales consigues en cofres de Arcas o superando misiones. Algunos niveles de arma tienen dos modificaciones a elegir (1), pero sólo puedes escoger una de las dos. ¡Piénsatelo bien!

PISTOLA SIDEWINDER

Tu arma inicial es esta pistola semiautomática, capaz de disparar en ráfagas. Con todas sus mejoras será de gran ayuda.

Mejoras:

- **Nivel 2:** Carga rápida/Ampliación de cargador.
- **Nivel 3:** Munición que perfora el blindaje enemigo.
- **Nivel 4:** Disparo rápido/Estabilizador de retroceso.
- **Nivel 5:** Cada disparo contiene más cantidad de balas.

RIFLE DE ASALTO RANGER

Un fusil automático especialmente "customizado" para los Rangers. Su eficacia y rapidez harán de él tu arma más fiel (2).

Mejoras:

- **Nivel 2:** Carga rápida/ Ampliación de cargador.
- **Nivel 3:** Recarga automática al estar enfundada.
- **Nivel 4:** Disparo rápido/Munición antiblindaje.
- **Nivel 5:** La Sobrecarga devuelve munición.

ESCOPETA DE COMBATE

Un arma indicada sobre todo para las distancias cortas. Su potencia de fuego se puede aumentar para hacer añicos a los matones del Yermo. En modo Sobrecarga la escopeta es tan brutal como efectiva.

Mejoras:

- **Nivel 2:** Carga Rápida/Ampliación de cargador.
- **Nivel 3:** Munición que perfora el blindaje enemigo.
- **Nivel 4:** Disparo rápido/Disparo lejano mejorado.
- **Nivel 5:** Disparar a bocajarro potencia el ataque de melé.

LANZACOHETES INTELIGENTE

Su disparo "básico" es lo bastante potente como para derribar a cualquier enemigo (3). Pero lo bueno viene al apuntar con L2: el Lanzacohetes marca el blanco y dispara una ráfaga de proyectiles teledirigidos. Debes mejorarla cuanto antes.

Mejoras:

- **Nivel 2:** Carga rápida/Señalar más blancos enemigos.
- **Nivel 3:** Permite marcar blancos automáticamente.
- **Nivel 4:** Señalar más blancos/Ampliación de cargador.
- **Nivel 5:** Permite que puedas detonar un misil en el aire.







HIPERCAÑÓN

El Hipercañón puede atravesar a varios enemigos de un único disparo, sobre todo si mantienes pulsado L2 para aumentar la carga magnética.

Mejoras:

- **Nivel 2:** Carga rápida/Ampliación de cargador.
- **Nivel 3:** Disparo antiblindaje
- **Nivel 4:** Fuego rápido/Carga magnética rápida.
- **Nivel 5:** Los disparos cargados revientan al enemigo.

PISTOLA DE DARDOS ANTIGRAVITATORIOS

Dispara ráfagas de dardos antigravedad con R2. Apunta en otra dirección, presiona L2 y el enemigo saldrá despedido hacia ese punto 4. Cuantos más dardos, más lejos volará.

Mejoras:

- **Nivel 2:** Carga rápida/Ampliación de cargador
- **Nivel 3:** Fuego rápido
- **Nivel 4:** Disparos más rápidos/Disparos teledirigidos
- **Nivel 5:** Diez o más dardos hacen que el enemigo estalle, si impactan sobre él.

REVOLVER FIRESTORM

Tras disparar sus seis balas y cuando hayas acertado un par de veces al enemigo 5, pulsa L2 para prenderle fuego.

Mejoras:

- **Nivel 2:** Carga rápida/Ampliación de cargador.
- **Nivel 3:** Se amplía el radio de explosión del disparo.
- **Nivel 4:** Proyectiles teledirigidos/Fuego rápido.
- **Nivel 5:** Los objetivos arden por más tiempo.

CAÑÓN DE PULSOS CARGADO

La estrella de tu arsenal. Un "arma de rayos" cuya energía, de una temperatura extrema, puede volatilizar al enemigo.

Mejoras:

- **Nivel 2:** Mejora de ventilación del arma/Sistema de refrigeración de emergencia.
- **Nivel 3:** Fusión fría (se reduce mucho el sobrecalentamiento).
- **Nivel 4:** Fuego rápido/Disparos teledirigidos.
- **Nivel 5:** Disparo más rápido bajo temperatura óptima.

ARMAS CONSUMIBLES

Junto a tu arsenal de armas de fuego, dispones de varios consumibles que te serán de gran ayuda. Puedes mejorar sus prestaciones por medio de los Proyectos de John Marshall, Lossum Hagar y del Doctor Kvasir (los árboles de habilidades que desbloqueas al cumplir sus encargos). Elige qué arma consumible usar pulsando Abajo en la Cruceta.

- **Wingstick:** ¡el arma de referencia de la saga! No debes subestimar sus virtudes en combate 6, ya que te sacará de más de un apuro. Sus mejoras incluyen decapitaciones, hacerlo teledirigido o que explote al impactar.
- **Granada:** las granadas de toda la vida, pero no por ello debes subestimarlas. Pueden ser letales en combinación con habilidades como Vórtice.
- **Torreta:** un dron de apoyo que dispara a los enemigos. Puedes mejorar sus capacidades para hacerlo explotar cuando sea destruido.

»







» # HABILIDADES

MEJORAS DE HABILIDADES

Las habilidades constan de varios niveles, accesibles a cambio de Feltrita. Puedes desbloquear más de 70 mejoras para las habilidades. Cada una de estas mejoras requiere que tengas Potenciadores de Nanotritos para activarlas.

COMBOS

Uno de elementos más divertidos del juego es combinar habilidades, armas y mejoras. Prueba a crear un Vórtice y lanzar una granada; atrae a los enemigos hacia la Barrera tras activar la mejora Toque Mortal; o combina el asiento eyectable del Fénix con Vapuleo.

CONSTITUCIÓN

Mejora el blindaje de tu traje de Ranger y recupera más salud al recoger Feltrita.

✖ **Niveles de mejora:** 5
✖ **Mejoras disponibles:**10

ENFOQUE

L1 presionado

Mantén pulsado L1 para resaltar a los enemigos cercanos, localizar objetivos, recoger Feltrita y, con las mejoras adecuadas, detonar los objetos explosivos más cercanos.

✖ **Niveles de mejora:** 3
✖ **Mejoras disponibles:** 5

SOBRECARGA

L2 + R2

Cuando el marcador de la calavera esté lleno, pulsa los botones: durante unos segundos tu arma será más poderosa.

✖ **Niveles de mejora:** 4
✖ **Mejoras disponibles:** 4

ESQUIVAR

L1 + Stick Izquierdo

Te permite esquivar rápidamente en cualquier dirección.

✖ **Niveles de mejora:** 3
✖ **Mejoras disponibles:** 4

DESFIBRILACIÓN

■ / ▲ / ● / ✖

Esta descarga eléctrica reactivará tu corazón cuando estés herido de muerte. Debes pulsar los botones en pantalla.

✖ **Niveles de mejora:** 5
✖ **Mejoras disponibles:** 10

VAPULEO

L1 + ✖

Salta y déjate caer para golpear el suelo con fuerza brutal. Cuanto mayor sea la altura, más daño causará el impacto.

DESPEDAZAR

L1 + ■

✖ **Niveles de mejora:** 3
✖ **Mejoras disponibles:** 5

Esta descarga cinética envía lejos al enemigo; si estás cerca, le volarás la cabeza.

VÓRTICE

L1 + ▲

Crea una alteración gravitacional que atrae a los enemigos cercanos, para culminar con una explosión de energía.

✖ **Niveles de mejora:** 3
✖ **Mejoras disponibles:** 7

BARRERA

L1 + ●

Un escudo de energía que bloquea la mayoría de disparos y mata a cualquiera que entre en contacto con él.

✖ **Niveles de mejora:** 3
✖ **Mejoras disponibles:** 7

ACELERÓN

L3, L3

El potenciador de velocidad te hará desplazarte a la velocidad del rayo, durante unos segundos. Sus mejoras incluyen invisibilidad temporal y "rematar" con un golpe final.

✖ **Niveles de mejora:** 3
✖ **Mejoras disponibles:** 6

SALTO GRAVITATORIO

✖, ✖

Tras saltar con X, pulsa el botón de nuevo para efectuar un segundo salto. Las mejoras permiten flotar durante unos segundos al saltar de nuevo.

✖ **Niveles de mejora:** 3
✖ **Mejoras disponibles:** 3

ARCAS

Esta es la ubicación de cada Arca del juego, junto con su dificultad y cuál es la recompensa principal que alberga.

ARCA 401A

- **Ubicación:** Vineyard (Se accede a ella durante la misión **El Ranger**).
- **Dificultad:** 0
- **Recompensa:** Carrera.

ARCA 402A

- **Ubicación:** las cloacas (Se accede a ella durante **Apagón**).
- **Dificultad:** 2/10
- **Recompensa:** Escopeta.

ARCA 416A

- **Dificultad:** 2/10
- **Ubicación:** Paso del Basurero (Cañones Retorcidos).
- **Recompensa:** recibes la habilidad Despedazar.

ARCA 403A

- **Ubicación:** Colina del Tremor (desplázate hacia el sureste de Cañones Retorcidos).
- **Dificultad:** 2/10
- **Recompensa:** Vórtice.

ARCA 408A

- **Ubicación:** la Gran Grieta 1 (tienes que ir al norte del centro de Tracto Roto).
- **Dificultad:** 3/10
- **Recompensa:** recibes la habilidad Salto Gravitatorio.





ARCA 422A

- **Ubicación:** Earthscar (centro de Llanuras Desgarradas).
- **Dificultad:** 3/10
- **Recompensa:** obtienes la habilidad Vapuleo 2.

ARCA 415B

- **Ubicación:** Cajafuerte (debes viajar hacia el centro este de Llanuras Desgarradas).
- **Dificultad:** 4/10
- **Recompensa:** contiene el arma Lanzacohetes Inteligente.

ARCA 404C

- **Ubicación:** Ensenada del Cañón (al este de la Gran Grieta, en Tracto Roto).
- Dificultad: 5/10
- Recompensa: contiene la habilidad Desfibrilación.

ARCA 412B

- **Ubicación:** Ventispira (oeste de Tracto Roto).
- **Dificultad:** 6/10
- **Recompensa:** te proporciona la habilidad Barrera.

ARCA 407A

- **Ubicación:** Dealypipe (sur de los Humedales de Sekreto).
- **Dificultad:** 6/10
- **Recompensa:** proporciona la habilidad Acelerón.

ARCA: 411C

- **Ubicación:** Cámara de los Ocultos (en el extremo este de Mar de las Dunas).
- **Dificultad:** 6/10
- **Recompensa:** contiene el Cañón de Pulsos Cargado.

ARCA 421C

- **Ubicación:** Cataratas Aguja (suroeste de Tierras Salvajes).
- **Dificultad:** 7/10
- **Recompensa:** recibes la Pistola de Dardos Gravitatorios.

ARCA 410B

- **Ubicación:** Catacumba Húmeda (está al norte de los Humedales de Sekreto).
- **Dificultad:** 7/10
- **Recompensa:** obtienes el arma Revólver Firestorm.

ARCA 409C

- **Ubicación:** Greenhaven (tienes que viajar al extremo norte de Tierras Salvajes).
- **Dificultad:** 10/10
- **Recompensa:** Hipercañón. »

» TRUCOS

EL MAGO DEL YERMO

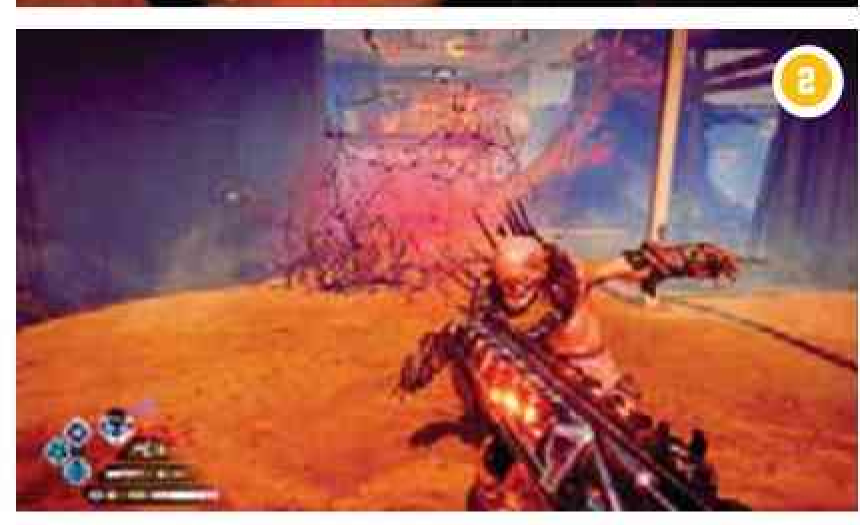
Este peculiar personaje es quien te vende los trucos disponibles para el juego ❶, ¡y son varios! El Mago Mangoo es itinerante y no está en una localización fija, pero puedes encontrarlo en estos lugares:

✖ **Humedales de Sekreto:** búscalo en el desierto que hay en la frontera sur y en la isla principal del pantano.

✖ **Dreadwood:** está en el islote del lago al este de la ciudad, junto al Santuario de Abadon.

✖ **Centro Espacial:** lo encontrarás junto al campamento de bandidos y también sobre el puente en ruinas.







CÓDIGOS

Estos trucos harán más sencilla tu partida, ¡y son muy divertidos! Una vez los actives, no podrás conseguir Trofeos. Puedes desactivar los códigos desde el menú de configuración.

✖ **Klegg al rescate (Gratis):** Klegg Clayton se convierte en tu ayudante de combate.

✖ **Potenciador de Progreso (500 $):** durante 4 horas obtienes el cuádruple de Feltrita.

✖ **Supersobrecarga (1.000 $):** potencia al máximo la Sobrecarga con este truco ❷.

✖ **Git Gud (1.000 $):** Todos los enemigos caen de un golpe.

✖ **Asiento Eyector del Fénix (1.000 $):** el asiento te deja en el suelo y eyecta al Fénix

✖ **Superwingstick (1.000 $):** el Wingstick rastrea y trocea a los enemigos por sí solo.

✖ **Superfénix (1.000 $):** el Fénix es invulnerable, con turbo infinito y munición ilimitada ❸.

✖ **Lluvia de Barriles Rojos (2.000 $):** barriles rojos explosivos caen a tu alrededor.

✖ **Hijo de Thor (2000 $):** el poder del rayo te permite electrocutar a los enemigos.

✖ **Machote de Diamantes (2.000 $):** el actor británico Danny Dyer comenta tu partida.

✖ **Está que se sale (2.000 $):** tu partida la narra Tim Kitrow, comentarista de *NBA Jam*.

TROFEOS

Nota: es aconsejable que consigas tantos Trofeos como puedas durante las misiones principales. Por suerte, tras completar la historia, puedes seguir jugando con libertad para obtener aquellos que te falten. ¡Y recuerda! Si activas los trucos no podrás hacerte con ninguno de los Trofeos.

PLATINO

Símbolo posposapocalíptico: Debes conseguir todos los Trofeos del juego al completo.

ORO

Me sobra carga: Alcanza un multiplicador de Sobrecarga de 10, como mínimo.

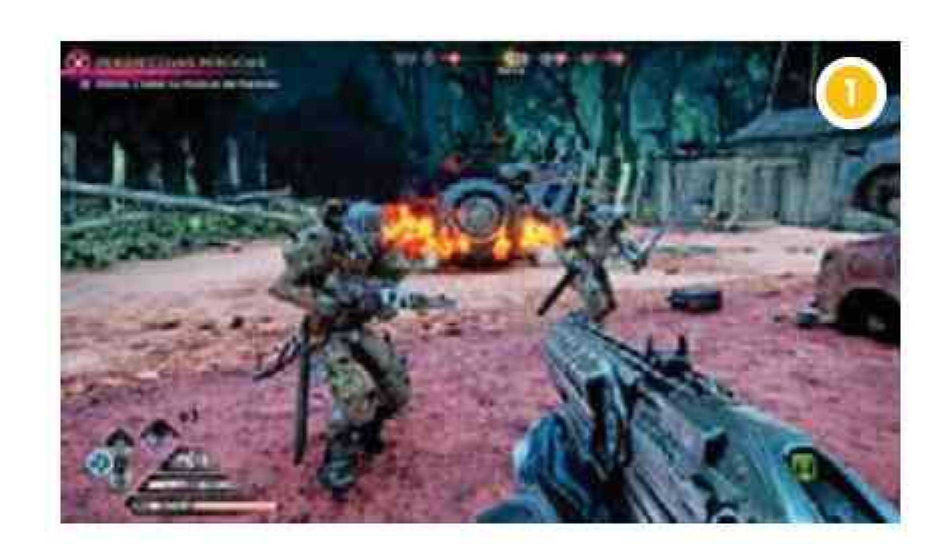
Al estilo Mata Hari: Destruye un mínimo de 30 drones espía.

PLATA

Eficiencia: Usa el fusil de asalto para matar a cinco enemigos seguidos, sin recargar ❶.

Hiperexprés: Debes matar a dos enemigos con un único disparo del hipercañón.

Picasso posmoderno: Pulveriza a un total de 200 enemigos con el lanzacohetes.



He vuelto: Mata a tres enemigos en 10 segundos o menos tras recuperar toda la salud con Desfibrilación.
Se os va la olla: Alcanza a un total de 100 enemigos en la cabeza con el wingstick.
Tirolina letal: Mata a 13 enemigos desde tirolinas.
Cuanto más grandes son...: Mata a 7 trituradores de los mutantes de Abadon ②.
Patata caliente: Devuelve una granada a un enemigo.
Pendencieros a mí: Mata a 1337 Pendencieros.
Cucú... ¡tras!: Tienes que liquidar a un Oculto camuflado.
El enemigo de mi enemigo... Mata a un enemigo mientras intenta matar a un enemigo.
No renacerás de tus cenizas: Destruye al menos128 vehículos desde el Fénix.
Triturado: Mata a un Triturador de los mutantes de Abadon, por medio del Fénix.
¡A volar! Salta más de 100 metros con un vehículo terrestre.
No puedo parar: Completa la carrera de las Llanuras desgarradas en menos de 3:03.
Operario de obra: Tienes que recoger a un enemigo utilizando la pala cargadora.
Cuando haces pop, ya no hay stop: Revienta 17 globos.

BRONCE

Ratatatatá: Dispara el fusil 70 veces en 16 segundos.
Tiro al plato: Alcanza a un enemigo en el aire con un disparo de postas de la escopeta.
¡Esto es RAGE! Usa la patada de Ataque en Carrera para matar a 10 enemigos.
¡Vapuleo para todos! Aplasta a 50 enemigos con Vapuleo.
Final explosivo: Tienes que matar a un enemigo con una explosión de un dron torreta.
Con-ganas-de-matar-voy: Destruye a un líder de convoy.
Al límite: Mantén la máxima velocidad durante diez segundos con la Raptor.
Más de 9000: Debes conducir más de 9000 metros ③.
Desequilibrado: Tira a 19 moteros esquivando con el Fénix.
Fuego Pendenciero: Tienes que reventar a un Pendenciero con el tanque Booma.
Miembro de los Rangers: Completa la misión **Miembro de los Rangers**.
Apagón: Completa **Apagón**.
La Señal: Completa **La Señal**.
Celebridad del Yermo: Completa **Celebridad del Yermo** ④.
Bajo la superficie: Completa la misión **Bajo la superficie**.
Control del terreno: Completa la misión **Control del terreno**.
Cross al cuadrado: Completa la misión **Cross al cuadrado**.
Proyecto Daga: Completa la misión **Proyecto Daga**.
Noé y sus colegas: Debes completar cinco arcas.
Las tripas de un gigante oxidado: Aventúrate en la ecocápsula del Mar de las Dunas.
Vigilante solitario: Llega al punto más elevado de la ecocápsula del Tracto roto.
Esperanza hundida: Tienes que visitar la ecocápsula de los Humedales de Sekreto.
Una mirada al pasado: Cruza el puente para llegar a la ecocápsula de las tierras salvajes.
Errando por el Yermo: Visita todos los asentamientos de la Alianza Comercial.







GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

Play manía

MORTAL KOMBAT 11™

Mejores Kombos | Todos los Fatalities | La Kripta | Trofeos

CONTROLES

Stick Izq./Cruceta Izquierda o Derecha: Moverse adelante y atrás
Stick Izq./Cruceta Arriba: Saltar
Stick Izq./Cruceta Abajo: Agacharse
Stick Derecho: Usar objeto consumible
L1: Agarre
L2: Cambiar de posición
R2: Bloquear
R1: Interactuar
R2 + L2: Golpe Fatal
■: Puñetazo Frontal
▲: Puñetazo trasero
✖: Patada frontal
●: Patada trasera





CONSEJOS BÁSICOS

ESQUEMA DE CONTROL

En *Mortal Kombat 11* todos los golpes se basan en la combinación de los cuatro botones básicos, con el sistema de control tradicional de la lucha 2D.

DEFENSA

Bloquea los ataques del enemigo en función de si son golpes bajos, medios, altos o en salto. El bloqueo requiere anticiparse al rival, pero ten en cuenta que incluso defendiéndote sufrirás algo de daño. Bloquear no te protege de los agarres; pero puedes anularlo, pulsando Cuadrado o Triángulo, justo cuando tu oponente intenta hacer la presa.

KOMBOS

Enlazar combinaciones de golpes es devastador. Aprende los Kombos de cada personaje, recordando siempre que los botones se deben pulsar en rápida sucesión. Puedes incluso enlazar múltiples Kombos y aniquilar al contrincante.

ATAQUES ESPECIALES

Cada personaje dispone de movimientos característicos, más poderosos de lo habitual: rayos de energía, uso de armas, llaves brutales, transformaciones... ¡De todo! Además Mortal Kombat 11 permite elegir entre varias Habilidades, para equipar a nuestro personaje con aquellas que más se adapten a nuestro estilo.

KOMBOS POR CANCELACION

Puedes interrumpir un Kombo (o un ataque normal) cancelándolo con un ataque especial. Es decir: es posible iniciar una secuencia de golpes y añadir "en medio" un ataque especial. Esto da lugar a nuevos kombos, con la ventaja añadida de que son imprevisibles. ¡De nada le servirá a tu rival haberse aprendido el patrón de tus ataques especiales!

AUMENTO DE PODER

Si pulsas R1 durante un ataque especial o justo al final del mismo, podrás potenciarlo. Por ejemplo, añadirás más golpes o lanzarás magias adicionales. Siempre que potencias un ataque consumes una de las barras del medidor de ataque, que está en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

ELEMENTOS INTERACTIVOS

Cuando veas un mensaje de R1 en pantalla, significa que puedes interactuar con el escenario. Tu personaje usará el objeto interactivo como vía de escape, o bien como arma para un golpe brutal. Cada vez que

uses una interacción con R1 gastarás una porción del Medidor de Defensa (la barra vertical en la esquina inferior izquierda de la pantalla).

FATAL BLOWS

No todo está perdido cuando un enemigo te pone contra las cuerdas. Cuando tu salud esté bajo mínimos verás destacado **Fatal Blow** bajo la barra da vida. Presiona L2 + R2 para realizar un combo alucinante, que puede incluso derrotar a tu oponente. Eso sí, no te emociones: sólo se puede activar un Fatal Blow por combate, y es posible que tu rival lo bloquee. Debes elegir el momento preciso para hacerlo; por ejemplo, en medio de un combo del enemigo, o si te está dando la espalda.

FATALITY

◆Cuando veas en pantalla el rótulo **"FINISH HIM",** tienes unos 5 segundos para efectuar el Fatality. Suele ser una combinación sencilla de botones, que has de pulsar a una distancia concreta de tu rival.

◆Todos los personajes tienen dos Fatalities. El primero se muestra en Movimientos, pero para saber la combinación de botones del segundo, antes debes desbloquearlo. Estos Fatalities se suelen encontrar en los mejores cofres de la Kripta.

◆¿Te atascas al realizar estos remates? Puedes recurrir a las Fichas de Fatality. Con ellas tan sólo tendrás que pulsar dos botones para hacer el Fatality; por ejemplo, R2 + X. Puedes adquirir Fichas en la tienda del juego, por medio de Kristales del Tiempo: 5 por 100 Kristales, 40 por 500 o 100 por 1.000.

BRUTALITY

◆**Los Brutalities son un tipo de remate especial** que requiere ciertas condiciones. Cada personaje posee un Brutality que se efectúa por medio de un gancho (Abajo + Triángulo), y que decapita al oponente ❷. Al contrario que el Fatality, el Brutality debe realizarlo ANTES de que aparezca en pantalla el rótulo de "FINISH HIM".

◆Además del Brutality "básico", es posible desbloquear nuevos Brutalities para cada luchador. Puedes conseguirlos en los cofres de la Kripta, o como recompensas en las Torres del Tiempo. Cuando hayas desbloqueado un nuevo Brutality, entra en el menú de Movimientos para saber cómo hacerlo y bajo qué condiciones.

MERCY

Muestra tu nobleza y perdónale la vida a tu oponente. Cuando aparezcan las palabras **"Finish HIM**, sitúate a media distancia y mantener presionado L2 mientras pulsas Abajo tres veces. Si lo haces bien las letras de **"MERCY"** iluminarán la pantalla ❸. Además, tu rival recuperará un poco de vitalidad para proseguir el combate.

QUITALITIES

Remates especiales para jugadores con mal perder. Si te por cualquier razón te desconectas antes de que termine una pelea online, tu personaje explotará en mil pedazos, mientras tu rival posa victorioso.

CREA TU PROPIO LUCHADOR

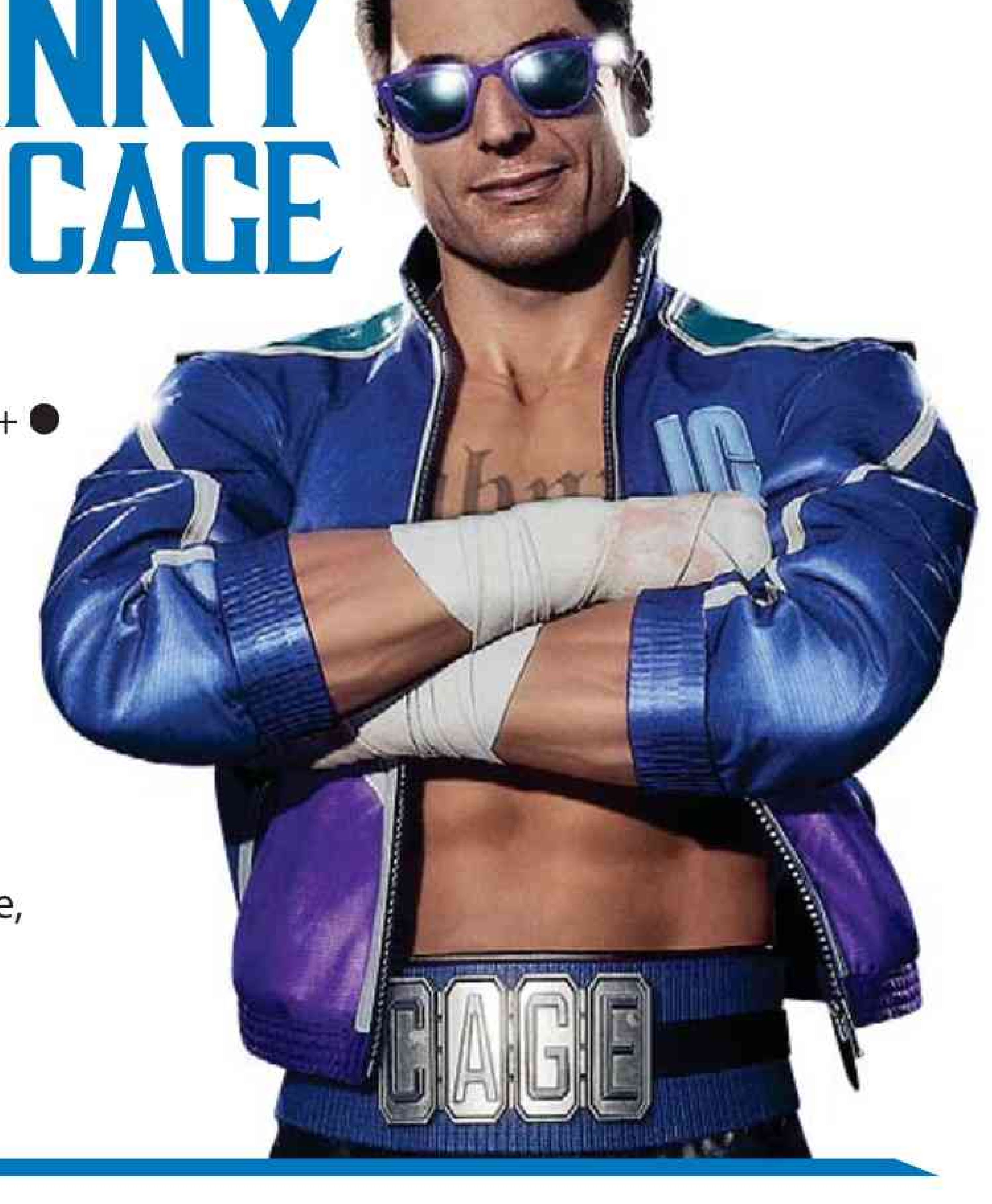
***Mortal Kombat 11* cuenta con** amplias opciones de personalización para tu personaje. Puedes "customizar" su aspecto con nuevos accesorios y Skins, añadir habilidades, equiparle con mejoras de combate e incluso añadir nuevas secuencias de Introducción, Victoria y Provocaciones entre combates. »





» # PERSONAJES

JOHNNY CAGE



Mejores movimientos

- **Guión infumable:** ▲, ●, ●, Arriba + ●
- **Famosillo:** Adelante + ✖, ●, ●, Arriba + ●
- **Saborea mi puño:** Adelante + ▲, ■, ▲
- **Buena jugada:** ✖, ●, Arriba + ✖
- **En primera página:** Adelante + ✖, ●, Arriba + ✖ + ●
- **Corte del director:** Izquierda + ✖, ●, ●
- **Bola de fuerza recta:** Derecha, Atrás, ▲
- **Patada de sombra:** Atrás, Adelante + ●
- **Mortal con patada:** Abajo, Atrás, ✖
- **Cascanueces:** Atrás, Abajo, ✖

Fatalities

- **Zona del señor Cage (cercano):** Adelante, Atrás, Abajo, Abajo, ●
- **¿De dónde te has escapado? (cercano):** Adelante, Abajo, Adelante, ■
- **Brutality "Y el premio es para..."** Adelante + L1 (pulsa ■ y ▲ durante el golpe)

SONYA BLADE

Mejores movimientos

- **Asalto frontal:** ▲, ■, ▲, ▲, ■ + ✖
- **Asediado:** Atrás + ▲, ✖, Abajo + ✖
- **Sin refuerzos:** Adelante + ▲, ■, ●
- **Vedete:** ✖, ✖, ✖, Abajo + ●
- **Última ronda:** Atrás + ✖, Arriba + ●, ✖
- **Victoria decisiva:** Adelante + ●, ■ + ✖, ▲, ▲, ▲, ▲
- **Anillos de energía:** Atrás, Adelante, ■
- **Paliza:** Atrás, Adelante, ▲
- **Control aéreo:** Abajo, Atrás, ▲
- **Rompepiernas:** Atrás, Adelante, ●

Fatalities

- **Retirada (medio):** Abajo, Adelante, Atrás, ▲
- **Entrega de suministros (cercano):** Atrás, Adelante, Abajo, ✖
- **Brutality "De cabeza":** Adelante + L1 (Mantén pulsado Adelante)



CASSIE CAGE

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Llamada de atención:** Atrás + ■, ✖
- **Ataque violento:** ▲, ■, ■, ▲
- **El asalto:** ▲, ■, Abajo + ▲.
- **Con estilo:** Adelante + ▲, ●, ✖.
- **Electrizante:** Adelante + ▲, ■ + ✖
- **La última bala:** Izquierda + ●, ■, ▲
- **Rematadora:** Adelante + ✖, ●, ✖
- **Pistolas gemelas:** Derecha, Atrás, ■
- **Patada de luz ascendente:** Derecha, Atrás, ●
- **Tocapelotas:** Atrás, Abajo + ✖

FATALITIES

- **TQM (medio):** Abajo, Abajo, Adelante, ●
- **#ChicasAlPoder (medio):** Atrás, Abajo, Abajo, Atrás, ▲
- **Brutality "Gallina":** Adelante + L1 (Debes mantener pulsado Adelante)

JAX BRIGGS

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Servicio activo:** ■, ▲, ■
- **A toda máquina:** Abajo + ■, ▲
- **Ponte a la cola:** ▲, ▲, Abajo + ●
- **Fracaso:** Atrás, ▲, ■
- **A dormir, remolón:** Adelante + ✖, ▲, ■ + ✖
- **Última oportunidad:** Atrás, ✖, ✖
- **Eres mío:** Abajo, Atrás, ■
- **Mano dura:** Atrás, Adelante, ▲
- **Ensordecedora:** Abajo, Atrás, ▲
- **Misil térmico:** Atrás, Adelante, ✖

FATALITIES

- **Como una moto (cercano):** Adelante, Abajo, Adelante, ✖
- **En forma (cercano):** Atrás, Adelante, Atrás, Abajo, ■
- **Brutality "Bravo":** Abajo, Atrás, ■



»

SCORPION

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Tormento:** ■, ■, ▲
- **Atormentado:** Atrás + ■, ●, ■
- **Desalmado:** Adelante + ●, ▲, ✖
- **Venganza eterna:** Adelante + ■, ●
- **La matanza:** Atrás + ■, ●, ✖
- **Alma oscura:** Triángulo, ■, ▲
- **Lluvia de cenizas:** Adelante + ✖, ●
- **Demonio interior:** Adelante + ●, ▲
- **Arpón:** Atrás, Adelante, ■
- **Puerto infernal:** Abajo, Atrás, ✖

FATALITIES

- **Eres el siguiente (lejos):** Atrás, Abajo, Abajo, ■
- **Reacción en cadena (medio):** Abajo, Adelante, Atrás, ▲
- **Brutality "Arrancaespinazos":** L1 (Mantén pulsado L1)

NOOB SAIBOT

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Tumba vacía:** ■, ■, ▲
- **Almas atormentadas:** ■, ■, ✖
- **Al unísono:** Atrás + ■, ■ + ✖
- **Por la Hermandad:** Atrás + ■, ■ + ✖, ▲
- **Resucitado:** ▲, ■, ▲
- **Lamento espectral:** Adelante + ▲, ▲, ■, ▲
- **Silueta siniestra:** Atrás + ✖, ■ + ✖
- **Golpe espectral:** Atrás, Adelante, ▲
- **Patada de sombra ascendente:** Abajo, Atrás, ●
- **Telegolpe:** Abajo, Arriba

FATALITIES

- **Decisión dividida (medio):** Atrás, Adelante, Atrás, Adelante, ●
- **Problema por duplicado (cercano):** Abajo, Abajo, Abajo, ■
- **Brutality "Decapítame":** L1 (Mantén pulsado Atrás durante el lanzamiento)



RAIDEN



Mejores movimientos

- **Descarga de poder:** Atrás, ■, ▲, ■, ✖
- **Energía súbita:** Adelante + ■, ■, ▲
- **Poder de Mordulus:** Atrás, ✖, ■, ▲, ●
- **Aguacero:** ■, ▲, ■
- **Golpes inmortales:** ▲, ●, ✖
- **Tormenta letal:** ✖, ▲, ■
- **Rayo:** Atrás, Adelante, ■
- **Vuelo eléctrico:** Atrás, Adelante, ✖
- **Golpe de rayo:** Abajo, Adelante, ▲
- **Invocación de rayo:** Abajo, Atrás, ▲

Fatalities

- **Corriente alterna (medio):** Atrás, Abajo, Atrás, ■
- **Corriente continua (cercano):** Abajo, Adelante, Atrás, ✖
- **Brutality "Que te parta un rayo":** Adelante + L1 (Pulsa ■ y ▲ durante el lanzamiento)

BARAKA

Mejores movimientos

- **Destrozado:** ■, ■, ▲
- **Golpe del Mundo Exterior:** ■, ▲, ▲
- **Astillado:** ▲, ■ + ✖
- **Golpes dolorosos:** Adelante + ▲, ■, ▲
- **Desastre sangriento:** Adelante + ▲, ■, ▲
- **Córtate:** Atrás + ✖, ■, ▲
- **Rodillazos letales:** Adelante + ●, ●
- **Destello volador:** Abajo, Atrás, ■
- **En tajos:** Abajo, Atrás, ✖
- **Estandarte de guerra:** Abajo, Atrás, ●

Fatalities

- **Materia de reflexión (cercano):** Atrás, Abajo, Atrás, ▲
- **Piedra, Papel y Baraka (cercano):** Atrás, Adelante, Atrás, ✖
- **Brutality "Chicha, chicha":** Adelante + L1 (Pulsa Abajo tres veces durante el lanzamiento) »



SUB-ZERO

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Actitud fría:** ■, ▲, ●
- **Helado:** Atrás + ■, ●, ✖
- **Nueva amenaza:** ▲, ■, ▲
- **Última parada:** Atrás, ▲, ●
- **Desencadenado:** Adelante + ▲, ■
- **Frosty:** Adelante + ✖, ▲, ■
- **Bajo cero:** ✖, ✖
- **Permafrost:** Atrás + ✖, ▲
- **Bola de hielo:** Abajo, Adelante, ■
- **Deslizamiento:** Atrás, Adelante, ✖

FATALITIES

- **Maestro del hielo (medio):** Atrás, Abajo, Adelante, ▲
- **Congelado en el tiempo (medio):** Adelante, Abajo, Adelante, ●
- **Brutality "Van a rodar cabezas":** Atrás, Adelante, ✖, R1 (pulsa luego Adelante tres veces)



LIU KANG

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Órdenes oscuras:** Atrás + ■, ▲, ●
- **Cansado de escuchar:** ▲, ■, ▲, ■
- **Alma perdida:** Atrás + ▲, Abajo + ▲
- **Una muerte rápida:** ✖, ●, ✖
- **Aliento de dragón:** Adelante + ✖, ✖, ✖, ✖
- **Guerrero Shaolin:** Adelante + ●, ✖
- **Guerrero Chino:** Adelante + ●, ✖, Arriba + ✖
- **Bola de fuego:** Atrás, Adelante, ■
- **Patada voladora de dragón:** Atrás, Adelante, ✖
- **Patada de bicicleta:** Atrás, Adelante, ●

FATALITIES

- **Quemado (cercano):** Abajo, Atrás, Abajo, Adelante, ■
- **Las entrañas de la bestia (medio):** Atrás, Abajo, Atrás, Adelante, ▲
- **Brutality "A las puertas de la muerte":** Abajo, Atrás, ✖

KABAL

Mejores movimientos

- **Ganchos y sangre:** ■, ■, ■
- **Destripado:** Atrás + ■, ▲
- **Equipo exterminador:** Atrás + ■, ▲, Abajo + ▲
- **Estela:** ▲, ▲, ■
- **Desfigurado y destrozado:** Adelante + ▲, ▲, ●
- **Abandonado a su suerte:** Adelante + ●, ■ + ✖
- **Sierra circular:** Atrás, Adelante, ■
- **Zumbido de sierra (en el aire):** Abajo, Atrás, ■
- **Paso rápido de nómada:** Atrás, Adelante, ✖
- **Impacto de gancho:** Abajo, Atrás, ●

Fatalities

- **Ataque abrasivo (medio):** Atrás, Adelante, Abajo, Adelante, ✖
- **Enganchado (cercano):** Abajo, Abajo, Abajo, ●
- **Brutality "Demos una vuelta":** Atrás, Adelante, ✖ (golpe final con Paso rápido)

JACQUI BRIGGS

Mejores movimientos

- **Inspección del terreno:** ■, ■, ▲
- **Comeserpientes:** ▲, ▲, ●
- **Saturación energética:** Pulsa varias veces Adelante + ▲, ▲
- **En las trincheras:** Atrás + ✖, ▲, ●
- **Todos para uno:** Adelante + ✖, ■, ●
- **Repartiendo justicia:** Adelante + ✖, ■, ●, ■ + ✖
- **Explosión de metralla:** Abajo, Atrás, ■
- **Explosión de metralla ascendente:** Abajo, Adelante, ■
- **Paso rápido biónico:** Atrás, Adelante, ▲
- **Patada mecánica:** Abajo, Atrás, ●

Fatalities

- **Arañas explosivas (medio):** Adelante, Atrás, Adelante, ✖
- **Jugada redonda (medio):** Atrás, Adelante, Atrás, ●
- **Brutality "A otro nivel":** Atrás, Adelante, ▲



»

KITANA

Mejores movimientos

- **Sin piedad:** Atrás + ■, ✖, ■
- **Baile edeniano:** ▲, ■, ▲, ▲, ▲
- **Asalto noble:** ▲, ■, ●, ✖, ●
- **Sígueme:** Atrás + ▲, ✖, ■, ✖, ●, ✖
- **Emperatriz siniestra:** Atrás + ▲, ✖, ■, Abajo + ▲
- **Lárgate:** Adelante + ▲, ▲, ▲, ▲
- **Lanzamiento de abanico:** Abajo, Adelante, ■
- **Alzamiento de abanico:** Abajo, Atrás, ▲
- **Rápida ejecución:** Abajo, Adelante, ▲
- **Onda cuadrada (en el aire):** Atrás, Adelante, ✖

Fatalities

- **Tornado sangriento (medio):** Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, ▲
- **Ejecución real (medio):** Abajo, Atrás, Adelante, ■
- **Brutality "Castigado":** Atrás, Adelante, ✖

KANO

Mejores movimientos

- **Golpe del canguro:** ■, ■
- **Sangre de calidad:** ■, ■, ▲
- **Vómito:** Adelante + ■, ▲
- **¿Me tomas el pelo?** Adelante + ■, ▲, Atrás + ▲
- **Despertando a la bestia:** ▲, ▲
- **A la mierda:** ▲, ▲, ✖
- **Basta de cháchara:** ▲, ●, ■
- **Liquidado:** Adelante + ▲, Arriba, Abajo + ●
- **Lanzamiento de cuchillo:** Atrás, Adelante, ■
- **Bola del Dragón Negro:** Atrás, Adelante, ✖

Fatalities

- **Último baile (cercano):** Adelante, Abajo, Abajo, ■
- **Adefesio (cercano):** Atrás, Abajo, Adelante, ▲
- **Brutality "No tienes buen aspecto":** L1 (Tienes que mantener Abajo durante el lanzamiento)

KUNG LAO



Mejores movimientos

- **Orden de la luz:** ■, ▲, ■.
- **Camino mortal:** ■, ✖, Arriba + ▲
- **Kung Tang:** ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●
- **Agua que fluye:** Atrás, ▲, ■, ▲.
- **Pérdida de fe:** ▲, ■, ●
- **Doble barrido:** Atrás + ✖, ▲, ■
- **Giro:** Abajo, Adelante, ■
- **Lanzamiento de sombrero:** Atrás, Adelante, ▲
- **Caída Shaolin (en el aire):** Abajo + ●
- **Teletransporte:** Abajo, Arriba

Fatalities

- **Sin rumbo (cercano):** Abajo, Adelante, Atrás, Abajo, ▲
- **Rebanacarne (cercano):** Abajo, Adelante, Abajo, ✖
- **Brutality "No te contengas":** L1 (seguido de ■ y ▲)

ERRON BLACK



- **Tierras baldías:** ■, ■, ■
- **Fines violentos:** ■, ■, ●
- **Que decidan las balas:** ▲, ■
- **A punta de pistola:** ▲, ■, ▲, ■, ▲
- **¿Hay alguien ahí?** Atrás + ■, ■, ■
- **Por encima de mi cadáver:** Atrás + ▲, Arriba + ●
- **Juego del mentiroso:** Adelante + ✖, ▲
- **Salivazo zaterrano:** Abajo, Atrás, ■
- **Serpiente de cascabel:** Atrás, Adelante, ✖
- **Listo para disparar:** Atrás, Adelante, ●

Fatalities

- **Fundido (medio):** Abajo, Abajo, Abajo, ■
- **Trampa mortal (medio):** Abajo, Adelante, Abajo, ▲
- **Brutality "¿No huele a quemado?"** Abajo, Atrás, ■ »



» SKARLET

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Revientamédulas:** ■, ▲, ●
- **Más densa que el agua:** Atrás + ■, ▲
- **El fin está cerca:** ▲, ■, ▲
- **Transfusión rápida:** Adelante + ▲, ■
- **Masacre:** Atrás + ✖, ●
- **Disparo de sangre:** Atrás, Adelante, ▲
- **Bola de sangre:** Abajo, Atrás, ▲
- **Salpicadura de sangre:** Atrás, Adelante, ✖
- **Rastro de sangre:** Abajo, Atrás, ✖
- **Tentáculo de sangre:** Abajo, Atrás, ●

FATALITIES

- **Desastre sangriento (medio):** Adelante, Atrás, Abajo, ✖
- **Problemas cardíacos (medio):** Abajo, Abajo, Adelante, ●
- **Brutality "Fundido":** Abajo, Atrás, ▲ (mantén pulsado ▲)

CETRION

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Viento tormentoso:** ■, ■, ▲
- **Erupción inminente:** ■, ■, ●
- **Energía sísmica:** Adelante + ■, ✖, ▲
- **Tornado de fuego:** ▲, ■, ▲
- **Potencial ilimitado:** Adelante + ▲, ✖, ●
- **Barrera natural:** Abajo, Atrás, ■
- **Ira infernal:** Abajo, Adelante, ■
- **Pedrada devastadora:** Atrás, Adelante, ▲
- **Piedra poseída:** Abajo, Atrás, ▲
- **Atracción con zarcillo:** Abajo, Atrás, ●

FATALITIES

- **Mantén el equilibrio (medio):** Atrás, Abajo, Adelante, Abajo, ●
- **El bien y el mal (medio):** Atrás, Abajo, Atrás, ✖
- **Brutality "Fragmentado":** Adelante + L1



GERAS

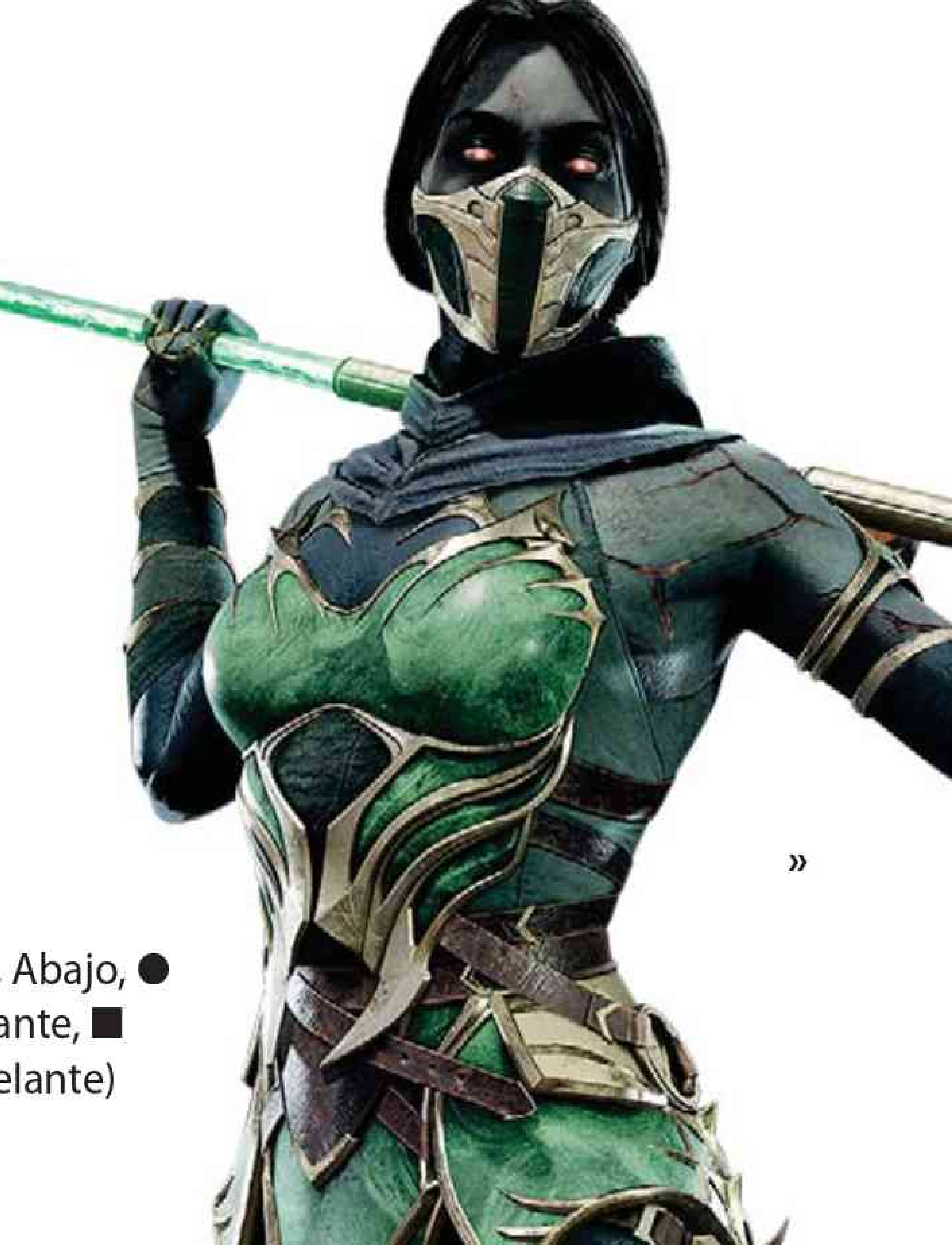
Mejores movimientos

- **Se te acabó el tiempo:** ■, ■, ■, ■ + ✖
- **Xuid y Guid:** Adelante + ■, ■ + ✖, ●
- **Inmortal:** ▲, ●, ■
- **Cuestión de tiempo:** Adelante + ▲, ■, ▲
- **Arena explosiva:** Adelante + ▲, ▲
- **Cronología peligrosa:** Adelante + ▲, ▲, ■ + ✖
- **Ventaja temporal:** Atrás, Adelante, ■
- **Trampa de arena:** Abajo, Atrás, ■
- **Golpe de titán:** Atrás, Adelante, ▲
- **Gran puño:** Abajo, Atrás, ▲

Fatalities

- **Atravesando el tiempo (cualquier distancia):** Atrás, Abajo, Abajo, ✖
- **Rechazo (cercano):** Abajo, Adelante, Atrás, ■
- **Brutality "Sensación de vacío":** Abajo, Atrás, ■

JADE



Mejores movimientos

- **Picado:** ■, ▲, ■
- **Bailarina:** ▲, ■, ▲
- **Maestra del Wing Chun:** Adelante + ▲, ■
- **Encantada:** Atrás + ✖, ●, ✖
- **Atracción fatal:** Adelante + ✖, ●, ✖, ▲
- **Shuriken:** Atrás, Adelante, ■
- **Sombras evasivas:** Abajo, Atrás, ▲
- **Tentación:** Abajo, Atrás, ●
- **Mariposa letal:** Atrás, Adelante, ▲
- **Patada flamante:** Abajo, Adelante, ●

Fatalities

- **Arrodíllate (cualquier posición):** Abajo, Abajo, Adelante, Abajo, ●
- **Baile con bastón (cercano):** Atrás, Adelante, Abajo, Adelante, ■
- **Brutality "Perfecto":** Adelante + L1 (mantén pulsado Adelante)

»

»

SHAO KAHN

MEJORES MOVIMIENTOS

- **MUERE:** ■, ▲, ■ + ✖
- **Fusión de reinos:** ■, ●, ▲
- **¿Esto es todo?** ▲, ■, ▲
- **Muere a mis manos:** ▲, ✖, ▲
- **Inclínate ante mí:** Adelante + ▲, ■, ▲
- **Último aliento:** Adelante + ✖, ●, ■ + ✖
- **Arpón despiadado:** Atrás, Adelante, ■
- **Agárrate bien:** Abajo, Atrás, ■
- **Cargahombros:** Atrás, Adelante, ✖
- **Martillazo:** Abajo, Atrás, ●

FATALITIES

- **Espalda reventada (cercano):** Atrás, Adelante, Abajo, Abajo, ▲
- **Kahn-secuencias (cercano):** Atrás, Adelante, Atrás, ■
- **Brutality "Juego del Kahn":** Adelante + L1 (pulsa Abajo tres veces durante el lanzamiento)

KOLLECTOR

MEJORES MOVIMIENTOS

- **Magia del Caos:** Atrás + ■, ▲, ▲
- **Corta y trocea:** Adelante + ■, ▲, Abajo + ■
- **Sustracción de reliquias:** Abajo, Atrás, ●
- **Juego de almas:** ▲, ■ + ✖, ●
- **Impuesto:** Adelante +▲, ▲, ■ + ✖
- **Niégalo si preguntan:** Adelante + ✖, ■, ▲, ✖
- **Deterioro del tiempo:** ●, ●, ✖
- **Esfera demoníaca:** Atrás, Adelante, ▲
- **Furia del shotel:** Abajo, Atrás, ✖
- **Bola maldita:** Atrás, Adelante, ●

FATALITIES

- **Para la Colección (cercano):** Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, ✖
- **Se hizo la luz (cercano):** Abajo, Adelante, Atrás, ■
- **Brutality "Te va a costar caro":** L1 (pulsar ■ y ▲ durante el golpe)

D'VORAH

Mejores movimientos

- **Viuda negra:** ■, ▲, ■
- **Rezno:** Adelante + ■, ✖
- **Araña vagabunda:** ▲, ■, ▲, ▲, ▲
- **Infestación de miedo:** Adelante + ▲, ▲, ●
- **Abeja asesina:** Atrás + ✖, ●
- **Luciérnagas:** Atrás, Adelante, ■
- **Plaga terrestre:** Abajo, Atrás, ■
- **Infestada:** Abajo, Adelante, ▲
- **Plaga:** Atrás, Adelante, ●
- **Carrera de la araña katipo:** Abajo, Atrás, ●

Fatalities

- **Nuevas especies (cercano):** Atrás, Adelante, Atrás, X
- **Inmortal (medio):** Atrás, Abajo, Abajo, ●
- **Brutality "Chinchando":** Adelante + L1 (pulsa Abajo tres veces)





Mejores movimientos

- **Sangre, sudor y circuitos:** ■, ✖, ▲
- **Avalancha:** Atrás + ■, ▲, ■
- **Congelación:** ✖, ●, ●, ▲
- **Auténtica guerrera:** ▲, ▲, ●
- **En el frío:** Atrás + ▲, ▲, ■, ▲
- **Renacida:** Atrás + ✖, ▲, Abajo + ■
- **Filo helado:** Abajo, Adelante, ▲
- **Descarga:** Abajo, Atrás, ▲
- **Cibercabeza:** Abajo, Atrás, ✖
- **Kryoestancia:** Atrás, Adelante, ✖

Fatalities

- **Escultura de hielo (cercano):** Adelante, Atrás, Abajo, ■
- **Iniciativa Cibernética (medio):** Atrás, Adelante, Abajo, Adelante, ●
- **Brutality "Sangrando":** Atrás + ▲, ▲ »



KOTAL KAHN

» **MEJORES MOVIMIENTOS**

- **Soleil:** ■, ▲, ▲
- **Cuazquia:** Adelante + ■, ▲, ▲
- **Ataques de Coatl:** ▲, ▲, ■
- **Mahuiztiquez:** Adelante + ▲, ●, ✖
- **Mahtizquia:** Atrás + ▲, ▲, ✖
- **Parada de Coatl:** Abajo, Adelante, ■
- **Corte de Mahtizquia:** Abajo, Adelante, ▲
- **Disco de Yeyecame:** Atrás, Adelante, ✖
- **Sacudida del Xolal:** Abajo, Atrás, ●
- **Rayo de Tonatiuh:** Abajo, Adelante, ●

FATALITIES

- **Tótem del sacrificio (cercano):** Atrás, Abajo, Atrás, ✖
- **Comida para gatos (cercano):** Atrás, Abajo, Atrás, Adelante, ■
- **Brutality "Traidor":** L1 (mantén pulsado L1 durante el lanzamiento)

M11K

KOMBAT PACK

CONTENIDO KOMBAT PACK

La PS Store ofrece este pack especial para el juego. Sin duda lo más jugoso son los nuevos personajes; entre ellos Spawn, el héroe creado por Todd McFarlane, o Shang Tsung, con el rostro de Cary-Hiroyuki Tagawa, el actor que le dio vida en la película de 1995.



- **6 nuevos personajes jugables,** disponibles de forma progresiva:
  - **Shang Tsung**
  - **Nightwolf**
  - **Sindel**
  - **Spawn**
  - **Dos invitados sorpresa**
- **Acceso anticipado a los personajes DLC**
- **7 skins exclusivas**
- **7 conjuntos exclusivos**

Precio: 39,99€

LA KRIPTA
CÓMO FUNCIONA

◆ **La isla de Shang Tsung** está plagada de tesoros, secretos y misterios. Es aquí donde gastarás todas las Monedas conseguidas a lo largo del juego, así como los Fragmentos de Alma o los Corazones. Hay cerca de 600 cofres por toda la Kripta ❶, con premios que van desde objetos consumibles en combate, hasta accesorios para tu personaje, diseños, música e incluso Fatalities y Brutalities.

◆ **El contenido de los cofres** es el mismo para todos los jugadores, pero su ubicación es aleatoria. Es decir: un usuario puede encontrar un Fatality en el cofre número 230, mientras que otro jugador recibe un accesorio cosmético al abrirlo.

◆ **La Kripta es una aventura en sí misma.** Para acceder a muchas de sus zonas debes resolver puzles, evitar trampas y, en definitiva, investigar por todo este inmenso escenario.

◆ **Abrir un cofre cuesta** entre 1.000 y 15.000 Monedas, algunos incluso más. ¡Uno de ellos requiere 250.000 Monedas! A mayor coste, mejor contenido; pero también existen muchos cofres con premios aleatorios, los cuales no guardan relación alguna con su "precio".

PRINCIPALES ZONAS

◆ **Entrada del Palacio:** es el punto de partida, con sendos cofres que contienen 50.000 Monedas y 100 corazones. Avanza hasta conseguir el Martillo de Shao Khan: con él destruirás vasijas y paredes agrietadas. Si vas hacia el fondo romperás la pared de acceso al Patio. Toma antes el camino de la izquierda y rompe el muro.

◆ **El Bosque Muerto:** toma nota de los Cofres de Almas y los Cofres en Llamas: cuando tengas los objetos necesarios, podrás volver para abrirlos. Los Cofres con el yelmo de Shao Khan requieren que antes lo rompas, con el Martillo. Puedes abrirlos gastando Corazones. En el punto más al norte hay un puzle con una columna rotatoria ❷: usa las palancas para encajar la cabeza, el torso y las piernas correspondientes al demonio y al cíborg. Si completas el esqueleto, se activará una trampa mortal. Se abrirán sendas puertas que conducen a Cofres. Vuelve al Patio.

◆ **Patio:** ve a la izquierda para derribar un muro y acceder a un Gong. Hazlo sonar ❸ para que se abra una puerta, en la parte norte del Patio.

◆ **Forja:** aquí puedes combinar los distintos "ingredientes" que encuentras en los cofres, para así crear nuevos objetos. Si vas por la derecha llegarás al Paso de la Montaña. Sigue el sendero principal hacia el Templo.

◆ **Templo Naknadano:** si realizas ofrendas de Monedas, la estatua te dará diversas recompensas. Sigue por la derecha y fíjate en el meteorito que cae ante ti. Destrúyelo para obtener la Gema de la Vida. Abre los cofres para hacerte con un Amuleto Azul (que puede salir de forma aleatoria). Utiliza el Amuleto en la estatua que rompió el meteorito para recibir el Bastón de Raiden. Por último, ve por las escaleras de la izquierda hasta llegar a otro Gong que debes hacer sonar, para así abrir una puerta que te conduce de vuelta al Patio. »





» Regresa al primer Gong y abre la puerta de la izquierda con la Gema de la Vida.

◆ **Jardines:** atraviesa el puente y destruye la empalizada con el Martillo. Mueve la palanca para abrir paso hasta el Cuerno Roto de Motaro. Con él en tu poder, regresa a la zona donde cayó el meteorito y coloca el Cuerno en el portal al fondo. Entra en la cueva y usa la palanca del ascensor.

◆ **Guarida de Goro:** si sigues el camino central obtendrás el Arpón de Scorpion, con el que puedes alcanzar elementos fuera de alcance. El sendero de la derecha de la mazmorra conduce a las Celdas, donde puedes hacerte con la Venda de Kenshi. Este objeto muestra tesoros ocultos, pero a cambio de consumir Fragmentos de Alma mientras lo lleves puesto. Usa la Venda para localizar una pared que puedes destruir. Sigue ese camino y abre la puerta que conduce al comedor. Aquí hay una de las puertas que se abre con una Llave Hueso. Dichas llaves se obtienen de forma aleatoria en los cofres. La puerta conduce a la Sala de Torturas, donde debes tener cuidado con las trampas. Desde ahí puedes llegar a la Colmena de los Kytinn: destruye con el Martillo a las arañas. Tras abrir la puerta al final de las escaleras de la derecha, usa el ascensor. Obtén ahí el Amuleto de Almas de Ermac, que te permite reparar los objetos "verdes" por medio de Fragmentos de Almas.

◆ **Entrada de la Guarida** allí hay una puerta que se abre con tres objetos: la Mente, el Alma y el Corazón del Ser Único. Los obtendrás al realizar 10 Fatalities, 10 Brutalities y 10 Mercies en las Torres. Tras esta puerta te espera un cofre con 80.000 Monedas. Ahora, usa el ascensor de vuelta al Patio y ve a la zona del segundo Gong; detrás de él hay una palanca que abre un acceso al Patio Inferior.

◆ **Patio Inferior:** ve por la derecha del ídolo de las donaciones. Baja las escaleras y resuelve el puzle del dragón. Hay tres palancas, cada una moviendo dos piezas del puzle. Cuando recompongas el símbolo, ve hasta el puente. Obtén los cofres por medio del Arpón de Scorpion. A continuación, regresa a la Forja. Ve por el sendero y usa el Amuleto de Ermac para reparar el puente y llegar hasta otro cofre.

TIPOS DE COFRES

Cofres del Tesoro
(1.000 – 3.999 Monedas)
◆ **Premios:** diseños, iconos, accesorios, consumibles, recetas de la Forja, objetos de la Kripta.

Cofres del Tesoro
(5.000 – 7.999 Monedas)
◆ **Premios:** Brutalities, Fatalities, accesorios, Provocaciones, Llaves de Hueso, objetos de la Kripta, consumibles.

Cofres del Tesoro
(10.000 – 14.999 Monedas)
◆ **Premios:** Skins, aumentos, tarjetas de combate.

Cofres del Tesoro
(15.000 Monedas o más)
◆ **Premios:** Skins (en mayor cantidad), accesorios, objetos de la Kripta, consumibles.

Cofres de Almas
◆ **Premios:** Provocaciones, accesorios, consumibles, objetos para Kollector.

Cofres de Kronika
(5.000 Monedas)
◆ **Premios:** Skins, accesorios y diversos consumibles.

Cofres en Llamas
(100 Corazones)
◆ **Premios:** packs personalizados, skins, tres accesorios, 200 Kristales del Tiempo, objetos importantes de la Forja.

Cofres de Shao Khan
(250 Corazones)
◆ **Premios:** packs personalizados, skins, Brutalities, tres accesorios, aumentos.

COFRES DE CORAZÓN

Estos cofres merecen su propia sección, pues se abren con la "divisa" más escasa de todo el juego. En su interior te esperan premios tan jugosos como un Brutality, una Skin, accesorios, aumentos y emblemas.







Cada cofre tiene una ubicación fija, correspondiente a un personaje. Hay además tres Cofres de Corazón "normales", con Kristales, Skins, accesorios y objetos para la Forja 4. Estas son las coordenadas de todos:

UBICACIÓN DE COFRES DE CORAZON

- **Baraka:** Jardines (5646, 5216)
- **Cassie Cage:** Cueva del Patio (3071, -2738)
- **D'Vorah:** Cueva de las Arañas Kytinn (5205, 11834)
- **Erron Black:** Puente de Madera (-1055, -7033)
- **Frost:** Patio Inferior (-7550, -5528)
- **Geras:** Guarida de Goro (-7748, -13987)
- **Jade:** El Bosque Muerto (3465, -1136)
- **Jacqui Briggs:** Entrada del Palacio (3465, -1136)
- **Jax:** Patio (-70, 3835)
- **Johnny Cage:** Dojo (3076, -4092)
- **Kabal:** Pozo (-8642, -6393)
- **Kano:** Patio (-2984, 4718)
- **Kitana:** Patio Inferior (-7470, -975)
- **Kotal Khan:** Cueva del Patio (6607, -4469)
- **Kollector:** Guarida de Goro (5422, -1455)
- **Kung Lao:** Trono de Goro (-1545, -3414)
- **Liu Kang:** Cueva de las Arañas (-1545, -3414)
- **Noob Saibot:** Comedor (-3464, -2183)
- **Raiden:** Guarida de Goro (13228, 4965)
- **Scorpion:** Celdas (-6864,1181)
- **Shao Khan:** Salas de Torturas (1767, 6455) 5
- **Skarlet:** Cámara del Sufrimiento (-5208, 4919)
- **Sonya Blade:** Bóveda (5085,1618)
- **Sub Zero:** Armería (-5426, -5804)
- **Cofre del Comedor de Goro** (-807, -88)
- **Cofre de Guarida de Goro** (2634, -8226)
- **Cofre del Bosque Muerto** (7111, -3899)

CÓMO "FARMEAR" MONEDAS, CORAZONES Y FRAGMENTOS DE ALMA

Kripta

- **Monedas:** abrir los cofres de la Kripta exige gastar Monedas; pero también hay muchos rincones que ocultan dicho tesoro. No pases por alto las vasijas y otros objetos destruibles, cualquier elemento interactivo, los puzles (5.000 Monedas) y los Gongs (25.000 monedas al hacer sonar cada uno).
- **Corazones:** acumula tantas Monedas como puedas para abrir el mayor número posible de cofres, aumentando las posibilidades de recibir Corazones en su interior. No pierdas de vista tampoco los meteoritos: pueden llegar a contener hasta 5 Corazones.
- **Almas:** resolver puzles 6 o abrir puertas (con objetos como las Llaves de Hueso) puede darte hasta 100 Fragmentos de Alma. No pases por alto las paredes destruibles invisibles (que puedes ver al equiparte con la Venda de Kenshi) o los meteoritos que caen al patio.

Historia y Tutoriales

- **Monedas:** completar esta modalidad te dará muchas Monedas. También recibirás 1.000 Monedas por cada prueba que termines del Tutorial (salvo las Lecciones de Personaje, que otorgan skins) y 42.000 por realizarlas en su totalidad.

»





» ◆ **Torres:** las Torres incluyen retos disponibles por tiempo limitado. Completa cuanto antes estos desafíos para obtener más Monedas: entre 500 y 2.000 por victoria, y 100 por derrota. También se te premia al completar una Torre, en función de su duración y dificultad. Por último, recuerda que hay objetos consumibles que pueden multiplicar tus ganancias en las Torres.

◆ **Corazones:** las Torres más cortas dan entre 5 y 10 Corazones; pero la cifra se multiplica en las Torres más complejas. ¡Ah! No te olvides de cumplir las condiciones especiales de cada combate y de completar los Desafíos del Dragón 7.

◆ **Almas:** cada victoria en las Torres te da 10 Fragmentos. Al completar una Torre recibirás entre 30-50 Fragmentos, ¡puede que incluso más! Las Torres de Personaje llegan a ofrecer 200 Fragmentos de Alma.

Estilo

◆ **Corazones:** efectúa tantos Fatalites, Brutalities y Mercies como puedas. Cada uno de estos movimientos finales puede darte de 3 a 5 Corazones.

◆ **Almas:** Ten piedad de tus rivales: por cada Mercy que efectúes, el juego te dará dos Fragmentos de Alma.

Desafíos Diarios

◆ **Monedas:** completa el reto diario para ganar "cash".

◆ **Corazones:** ¿quieres conseguir 50 Corazones al día? Presta atención al Desafío Diario.

◆ **Almas:** 100 Fragmentos serán tuyos con cada Desafío del día.

LA FORJA

Combina tres ingredientes en la Forja 8 y haz combinaciones de tres elementos para obtener nuevos objetos. Algunas recetas tienen un tercer ingrediente secreto: Si fallas al hacer la mezcla, perderás todos los Corazones y Almas asociados a los ingredientes usados.

Mejores recetas

◆ **5.000 Monedas:** Mineral de Oro + Mineral de Oro + Revestimiento de Cobre.

◆ **250 Almas:** Esencia de Alma + Esencia de Alma + Runa.

◆ **Cadenas del Pecado:** Máscara Verde + Caos + Obsidiana.

◆ **Arsenal Gélido de Kuai Liang:** Bomba de Lin Kuei + Pólvora + Fusible Intacto.

◆ **Macana de Lince:** Revestimiento de + Esencia de Magia + Elemento de Orden.

◆ **Maestra del Bojutsu:** Velo de Mileena + Seda de Araña + Esencia de Magia Edeniana.

◆ **Armadura Etérea:** Revestimiento + Elemento de Orden + Esencia de Magia Edeniana.

◆ **Kunai de Hisso:** Espada de Taven + Magma del Inframundo + Runa de Nigromante.

◆ **Amuleto de Shinnok:** Corazón de Demonio + Ojo de Dragón + Gema Encantada 9.

◆ **Licencia para pelear:** Seda + Mineral Oro + Restos de Trofeo.

◆ **Feromonas de Kytinn:** Sangre Coagulada de Vampiro + Cordita + Saliva de Kytinn.

◆ **Pistola no registrada:** Revestimiento + Revolver de Bronce.

◆ **Rostro Salvaje del Guerrero:** Casco de Batalla + Correas de Cuero + Rabia Tarkatan.

◆ **Receptor Tekunin:** Cableado Desgastado + Resistor de Película + Circuitos.

◆ **Intimidador:** Corazón de Dragón + Magma del Inframundo + Polvo de Meteorito.

◆ **Extracto de Guerrero del Mundo Exterior:** Tierra de Sepultura + Circuitos + Vial Roto.

SECRETOS

TODOS LOS FINALES

***Mortal Kombat 11* cuenta con múltiples desenlaces,** que puedes desbloquear así:

◆ **El mejor final:** derrota a Kronika sin perder una sola ronda en todo el Modo Historia.

◆ **Final Bueno:** Kronika debe vencerte en el primer enfrentamiento, pero tendrás que ganar en la siguiente ronda.

◆ **Final Malo:** pierde ambos combates contra Kronika.

◆ **Finales de Personaje:** accede a cada uno de ellos ❶ superando las Torres Klásicas.

¿DÓNDE ESTÁ KOLLECTOR?

◆ **Los objetos más preciados de la Kripta** son aquellos que puedes llevar a Kollector. Se encuentran en cofres que sólo podrás ver al ponerte la Venda de Kenshi; cada vez que encuentres uno, pasará a una sección específica de tu inventario. Cuando encuentres un objeto de gran valor (por ejemplo, la Corona de Argus), llévaselo a este siniestro personaje para que te ofrezca jugosas recompensas a cambio.



◆ **Kollector suele frecuentar** zonas como la colmena de D'Vorah o la Guarida de Goro. Si lo prefieres, puedes usar la Moneda de Kollector, un objeto consumible que sirve para invocar a este personaje. Actívala en la sala de la mesa con el sombrero de Kung Lao ❷.

EL MISTERIO DE LAS CABEZAS CORTADAS

En el Templo del Guerrero del Patio de la Kripta verás una serie de pedestales. Cada uno tiene una estaca, y sobre ellas están esculpidos los rostros de los personajes. Para resolver este puzle debes centrarte en los combates de las Torres. Tienes que realizar un mínimo de 25 Fatalities por cada personaje. De ese modo, su cabeza decapitada aparecerá en la estaca correspondiente. ¡No sólo eso! A los pies de cada pedestal encontrarás un cofre de lo más jugoso. También se abrirán nuevas puertas en la Entrada del Palacio, que a su vez conducen a cofres con premios como nuevas Provocaciones y Poses de victoria.

EN BUSCA DE REPTILE

Puedes encontrar a Reptile en la Kripta ❸, pero sólo lo verás si te pones la Venda de Kenshi. Cada vez que le golpees te dará 200 Fragmentos de Alma. Busca la celda vacía de los Salones de Tortura (2024, 5899). Usa una llave de hueso para abrirla, ponte la Venda y rompe el muro. ¿Ves la estatua? Examínala. A partir de ahí Reptile aparece en estos lugares:

UBICACIONES DE REPTILE

◆ **En la Armería,** junto a la estatua de Goro (-6169, -5991).

◆ **En la Guarida,** en la antecámara al suroeste (-4756, -10036).

◆ **Patio Inferior,** junto a las vigas de madera (-5928, -8514).

◆ **En el Pozo,** cerca del cadáver de Ermac (-7697, -3421).

◆ **En la Entrada del Palacio,** en la pared izquierda (7097, -521).

◆ **En el cementerio,** en el templo al sureste (-3643, 4608).

◆ **En los Bosques,** en el "callejón" al sur (3522, -2004).

◆ **En el puente de piedra,** si lo has reparado (-8682, -5534).

◆ **En la pagoda** (1952, 4048).

◆ **En la Guarida,** junto al ascensor noroeste (6883, -6213). »



» TROFEOS

¿Se te "atasca" conseguir algún Trofeo? Recuerda que puedes dejar que la IA controle a tu luchador (pulsando Cuadrado al seleccionarlo) y "enviarlo" a que libre combates por ti, tanto en las Torres Klásicas como en las Torres del Tiempo. También dispones de las Fichas para hacer Fatalities automáticos y para saltarte los combates más difíciles en las Torres. Por último, recuerda que el nivel de dificultad no afecta a los Trofeos. Eso sí: los Trofeos relacionados con las Poses de Victoria, Introducciones y Provocaciones, exigen que obtengas dichas secuencias; ya sea en algún cofre de la Kripta o bien desbloqueando cabezas en las picas.

PLATINO

- **Dios Antiguo:** Consigue todos los Trofeos del juego.

ORO

- **Maestro del Tiempo:** Completa 250 Torres.

PLATA

- **¿Y ahora qué?** Completa la Historia sin ver el final malo (1).
- **Titiritero:** Juega 25 sets en el simulador de combate de la IA.
- **Kompetidor:** Tienes que jugar al menos 50 partidas informales en modo Versus.
- **Saqueador de tumbas:** Abre 200 cofres de la Kripta.
- **Zapatillas mágicas:** Corre 5 millas en la Kripta.
- **Dame el dinero:** Gasta un mínimo de 50.000 monedas en el Templo Naknadano.
- **Konsumido:** Utiliza un mínimo de 100 consumibles.

BRONCE

- **Truco del sombrero:** Tienes que realizar dos Fatalities diferentes con Kung Lao (es decir, los dos del personaje).
- **Más que un ayudante:** Debes realizar los dos Fatalities diferentes con Liu Kang.
- **Sacrificio:** Realiza dos Fatalities diferentes con Kotal Kahn.
- **Kolecciónalo:** Debes efectuar los dos Fatalities de Kollector.
- **El poder de la princesa:** Realiza dos Fatalities diferentes manejando a Kitana.
- **Doble dosis de muerte:** Tienes que hacer los dos Fatalities que posee Noob Saibot.
- **Postrado:** Realiza dos Fatalities diferentes con Raiden.
- **Interminable:** Efectúa los dos Fatalities de Scorpion (2).
- **Baño de sangre:** Debes hacer los dos Fatalities diferentes que tiene Skarlet.
- **Objetivo eliminado:** será tuyo si haces los dos Fatalities diferentes de Sonya.
- **Besando el suelo:** Agáchate 100 veces durante una partida.
- **Sobre hielo:** Realiza dos Fatalities diferentes con Sub-Zero.
- **Vuelve atrás:** Realiza dos Fatalities diferentes con Geras.
- **Kabalgando:** Realiza dos Fatalities diferentes con Kabal.
- **El increíble Kano:** Realiza dos Fatalities diferentes con Kano.
- **Guardia Real:** Realiza dos Fatalities diferentes con Jade.
- **¡Toma!** Realiza dos Fatalities diferentes con Jax.





◆**A la Cage:** Debes hacer los dos Fatalities diferentes que tiene Johnny Cage.
◆**Apaleado:** Haz los dos Fatalities diferentes de Baraka.
◆**Valores familiares:** Haz los dos Fatalities diferentes que posee Cassie Cage.
◆**Equilibrado:** Realiza dos Fatalities diferentes con Cetrion.
◆**Iniciativa Cíber:** Efectúa dos Fatalities diferentes con Frost.
◆**Infestación de miedo:** Debes hacer los dos Fatalities diferentes con D'Vorah.
◆**Kazarrecompensas:** Efectúa los dos Fatalities diferentes que tiene Erron Black.
◆**Paraíso atizador:** Tienes que hacer los dos Fatalities diferentes de Jacqui Briggs.
◆**Sangre en el agua:** Derrama 10.000 pintas de sangre ❸.
◆**Mi IA puede con ello:** Juega 10 sets en el simulador de combate de la IA.
◆**Lo quiero todo:** Completa las Torres Klásicas Principiante, Guerrero o Campeón, con 10 personajes diferentes.
◆**¿Nos conocemos?** Tienes que usar cinco Introducciones de personaje diferentes.
◆**Victorioso:** Realiza cinco victorias de personaje diferentes.
◆**Más poder:** Utiliza un mínimo de 50 consumibles.
◆**Ven aquí:** Clávale el Arpón de Scorpion a 50 cuerpos colgantes, en la Kripta.
◆**Kebab de calaveras:** Necesitas empalar una cabeza en el Templo del guerrero.
◆**Al dojo:** Completa todos los tutoriales básicos.
◆**Preparado para kompetir:** Necesitas completar todas las pruebas de todos los tutoriales avanzados del juego.
◆**Parejas compatibles:** Consíguelo al completar todos los tutoriales de estrategia.
◆**Encuentro letal:** Debes hacer 15 Fatalities diferentes.
◆**Falta de respeto:** Derrota a un rival como Insecto-Vorah. Para lograrlo debes equipar a D'Vorah con la habilidad Madre Insecto: deja que el rival te gane para transformarte.
◆**¡ASESINATO!** Efectúa un mínimo de 30 Fatalities diferentes.
◆**Final brutal:** Consigue realizar al menos 25 Brutalities.
◆**Psicópata:** Haz 100 Brutalities.
◆**Aún con vida:** Tienes que hacer al menos 10 Mercies.
◆**A medio camino:** Completa el 50% del modo Historia.
◆**Tienes todo mi respeto:** Utiliza un mínimo de 100 puntos de respeto en la modalidad Rey de la Colina.
◆**Un klásico:** Completa una Torre Klásica en modo Principiante, Guerrero o Campeón, al menos una vez.
◆**Ya es suficiente:** Haz sonar el Gong de la Kripta.
◆**Campeón de la Torre:** Completa 125 torres ❹.
◆**Dame más disco:** Cambia de posición un mínimo de 50 veces durante una partida (**L2**).
◆**Trabajo en equipo:** Juega en un combate en grupo con otros dos jugadores.
◆**Gracias por ser nuestro fan:** Llega hasta los créditos del juego, en cualquier modo.



